

**JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO ALTERNATIVA PARA LA
DISMINUCIÓN DE LA INHIBICIÓN EN CUATRO NIÑOS DE 8 Y 9
AÑOS DE EDAD, DEL GRADO CUARTO, DE LA I.E.D. MARCO
TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA.**

**JHON FREDY RAMÍREZ CARDOZO
NEYDA LINEY ROJAS PINEDA
DIANA MARCELA RONDON PEÑA**

**Trabajo de tesis para optar el título de Licenciatura en Educación
Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte.**

**Asesor
Rubén Darío Torres**

**UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA,
RECREACIÓN Y DEPORTE
Bogotá 2014**

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
1. Título	5
1.1 Problema de investigación	5
1.2 Descripción del problema	5
1.3 Planteamiento del problema	6
2. Justificación	7
3. Objetivos	9
3.1 Objetivo general	9
3.2 Objetivo específico	9
4. Marco referencial	10
4.1 Antecedentes	10
4.2 Marco contextual	12
4.2.1 Proyecto educativo institucional (P.E.I)	12
4.2.2 Principios	13
4.2.3 Principios de formación	13
4.2.4 Perfil del estudiante	13
4.3 Marco legal	14
4.3.1 Código del menor y de la adolescencia	15
4.4 Marco Teórico	15
4.4.1 ¿Qué son las emociones?	15
4.4.2 Test progresivos	17
4.4.3 Juegos de representación	20
4.4.4 Inhibición	27

4.4.5	Características de la inhibición	29
4.4.6	El tema de inhibición en relación con la educación	32
4.4.7	El tema de inhibición en relación a la Educación Física	33
4.4.8	La importancia de la Educación Física en la primaria	34
4.4.9	Didáctica	35
4.4.10	Pedagogía	36
4.4.11	Modelos pedagógicos	36
4.4.12	El aprendizaje significativo	37
4.4.13	Modelo constructivista	38
5.	Diseño metodológico	39
5.1	Enfoque	39
5.2	Diseño	40
5.3	Población	41
5.4	Muestra	41
5.5	Fases utilizadas en el desarrollo del ejercicio investigativo	42
5.5.1	Fase de reconocimiento de la problemática	42
5.5.2	Fase de desarrollo	42
5.5.3	Fase de conclusión	42
5.6.	Diseño de instrumentos	42
5.6.1	Observación de campo	42
5.6.2	El test familiar	44
5.6.3	El test de Machover	44
6.	Resultados iniciales	46
6.1	Ficha de observación	46
6.2	Análisis iniciales de los test aplicados	50
6.2.1	Análisis del test de Machover sujeto 1	51
6.2.2	Análisis del test familiar sujeto 1	54

6.2.3	Análisis del test de Machover sujeto 2	56
6.2.4	Análisis del test familiar sujeto 2	58
6.2.5	Análisis del test de Machover sujeto 3	60
6.2.6	Análisis del test familiar sujeto 3	62
6.2.7	Análisis del test de Machover sujeto 4	64
6.2.8	Análisis del test familiar sujeto 4	67
7.	Estrategia didáctica para reducir niveles de inhibición	69
7.1	Contexto de investigación	69
7.2	Propósitos de la estrategia didáctica	69
7.3	Juegos de representación como contenido básico de la estrategia	70
7.4	Estructura	70
7.5	Implementación	75
7.5.1	Metodología utilizada para el desarrollo de cada juego	76
7.5.2	Sesión de clase	76
7.6	Unidad didáctica	78
7.7	Modelo pedagógico	79
7.8	Método didáctico	80
7.9	Manera de evaluar	81
8.	Resultados finales obtenidos	82
8.1.1	Diagnóstico del test de Machover sujeto 1	82
8.1.2	Diagnóstico del test de Machover sujeto 2	85
8.1.3	Diagnóstico del test de Machover sujeto 3	87
8.1.4	Diagnóstico del test de Machover sujeto 4	91
9.	Reflexión Pedagógica	93
10.	Conclusiones	84
11.	Bibliografía	96
12.	Web grafía	97
13.	Anexos	98

1. TITULO

JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO ALTERNATIVA PARA LA DISMINUCIÓN DE LA INHIBICIÓN EN CUATRO NIÑOS DE 8 Y 9 AÑOS DE EDAD, DE LA I.E.D. MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA.

1.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

La Existencia de actitudes de *inhibición* en niños de 8 y 9 años de edad, del grado 4º de básica primaria, de la I.E.D Marco Tulio Fernández, sede D, jornada mañana.

1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

El I.E.D. Marco Tulio Fernández, jornada mañana, ubicado en la Localidad 10 de Engativá, en Bogotá D.C, es la institución donde se desarrolló las prácticas pedagógicas, se determinó también como el sitio para llevar a cabo el presente ejercicio investigativo inherente a dicha práctica. Allí se determinó tomar como muestra de estudio al curso 4º, de básica primaria, jornada mañana, de la sede D. En estos niños se identificó,- a través de los test progresivos (familiar y de Machover)¹, los cuales buscan, mediante el dibujo, analizar aspectos emocionales del sujeto, tanto negativos como positivos-un alto índice de problemas afectivos, tales como temor, ira, miedo al qué dirán los demás. Esto se pudo apreciar a partir de las conductas como angustia, temor y egocentrismo, que ellos muestran, en su interacción en la clase de educación física, tanto a nivel grupal como individual.

En dicho espacio se observó, por una parte, que los estudiantes, al hacer una actividad en grupo, no tenían una integración óptima. Un comportamiento puntual fue el irrespeto que unos estudiantes del curso generan a partir del temor que algunos compañeros tienen al hablar en público o al hacer una

¹Tests tomados del texto de: LÓPEZ CABEZAS, Carlos. Análisis y Característica del dibujo infantil. EditorialIttakus. España. 2007. Pág. 19-21.

actividad que ellos consideran penosa, como ponerse una vestimenta, caminar con elementos, etc. Como consecuencia de dichas situaciones, se generaban comportamientos agresivos (tanto físicos como verbales).

De igual manera, se pudo apreciar otras problemáticas que se están abordando en el curso: la falta de integración y la sumisión de los estudiantes nuevos en ese salón. Básicamente los alumnos antiguos de este curso los ofenden verbalmente, y en ocasiones no les hablan y los hacen llorar frente al maestro o en el puesto.

En la parte emocional, la mayoría de los niños no expresan emociones positivas; son más las negativas. Esto se identificó gracias a la aplicación del *test familiar* y con la ayuda de la información suministrada por la maestra directora del curso, que conforma la muestra de este ejercicio investigativo.

Para complementar los resultados obtenidos al aplicar el test ya mencionado, y la información aportada por la maestra, se realizó una serie de actividades, las cuales comprendían realizar juegos que implicaban la interacción grupal. Al hacer esto, se descubrió que la mayoría de los 31 estudiantes del curso en cuestión no se entendían a nivel grupal, y por ello había problemas.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

De acuerdo a lo descrito anteriormente, se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿Qué efecto produce la aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos de representación, en niños de 8 y 9 años del curso 4º, de básica primaria, de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, para la disminución de la inhibición?

2. JUSTIFICACIÓN

El tema de las emociones en los niños de edades entre los 8-10 años se torna un fenómeno de estudio interesante, porque estas se convierten en fuente de problemas de comportamiento para su futuro. Las emociones están presentes a lo largo de la vida de un ser humano y resulta de interés primordial para padres, docentes, escuela y demás instituciones sociales tenerlas en cuenta. Se hace primordial educarlas para hacer que las personas, a lo largo de su vida, vivan de manera armoniosa y adecuada. Las emociones y su adecuada educación determinaran el nivel de felicidad o infelicidad de las personas en nuestra sociedad.

Según Montañéz Chóliz "... todas las emociones tienen alguna función que les confiere utilidad y permite que el sujeto ejecute con eficacia las reacciones conductuales apropiadas y ello con independencia de la cualidad hedónica que generen. Incluso las emociones más desagradables tienen funciones importantes en la adaptación social y el ajuste personal"². Un niño debe aprender a montar bicicleta, comer con cubiertos y aprender a escribir; y los padres, amigos y la sociedad en general, deben ayudarles en esos aprendizajes. Pero tan importante como la formación y desarrollo de estas habilidades, está la educación de las emociones; esa capacidad de auto controlar la ira, ser tolerante y reflexionar antes de actuar.

Por ello es de suma importancia el tema de investigación aquí abordado, ya que en estos tiempos, niños como los de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, poseen problemáticas en su entorno familiar, escolar y social en general. Esto hace que tengan miedo o inseguridad, entre otras actitudes, al realizar una tarea determinada, asignada en la clase de Educación Física o en cualquier otra asignatura.

²MONTAÑÉS CHÓLIZ, Mariano. Psicología De La Emoción: El Proceso Emocional. Editorial Promolibro. España. 2005. Pág. 4-20

Los niños en general, están en cambio constante en lo físico, emocional e intelectual, y en la medida que crecen, aprenden habilidades sociales y emocionales. Por esta razón, ellos necesitan personas que les enseñen o ayuden no solo a adquirir conocimientos sino a alcanzar seguridad y confianza en sí mismos a través de la formación, educación y capacidad para expresar sus emociones. En ello los docentes juegan un papel fundamental; de igual manera los padres son responsables de los actos y toma de decisiones de los niños, de inculcarles valores y ayudarles a la confianza de en mismos y en todo lo que hagan en su vida cotidiana. También propiciar ambientes agradables para que ellos puedan expresarse sin miedo al qué dirán y que puedan mejorar la seguridad y la autoestima.

Pero son especialmente los docentes quienes deben buscar alternativas para que sus alumnos se sientan a gusto con lo que realizan tanto en clase como fuera de ella. En este sentido es válido implementar propuestas de intervención pedagógicas que respondan de manera acertada a las necesidades de los niños. Es por ello que para el presente ejercicio investigativo se diseñó una estrategia didáctica basada en juegos de representación. Con ello se busca que los niños puedan vencer sus miedos y temores frente a cualquier situación, sea en el contexto escolar, familiar y social, para poder seguir creciendo como personas seguras de sí mismas y con habilidades sociales que les permitan enfrentar el rechazo.

Se plantearon los juegos de representación ya que el niño socializa, a través del juego, sus temores y tiene una oportunidad para ver qué retos puede asumir y hacerlos. Además pueda compartir e imitar la realidad, lo cual le permite al niño interactuar con seguridad y confianza. El niño al jugar es auténtico e involucra la totalidad de su ser; tal situación le permite al niño expresarse de manera segura, sin temor, desconfianza o inseguridad; habla organiza, lidera y reafirma que él puede hacer las cosas sin que lo reprendan o regañen y a la vez es una terapia que lo libera.

3. OBJETIVOS.

Para el presente ejercicio investigativo se plantearon los siguientes objetivos:

3.1 OBJETIVO GENERAL.

Determinar el efecto que genera la aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos de representación, orientada a disminuir el grado de inhibición en los niños de 8 y 9 años del curso cuarto.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Diagnosticar cuales son los factores que generan actitudes de inhibición en el grupo de niños y niñas objeto de estudio.
- Diseñar una propuesta de intervención pedagógica, basada en juegos de representación, orientada a disminuir actitudes de inhibición en el grupo de niños que conforman la muestra.
- Identificar los aspectos positivos y negativos una vez desarrollada la propuesta didáctica.

4. MARCO REFERENCIAL.

Los referentes contextuales y conceptuales que fundamentan el presente ejercicio investigativo son los siguientes:

4.1 ANTECEDENTES BIBLIOGRÁFICOS.

Entre los trabajos adelantados respecto a la temática abordada en este ejercicio investigativo se encontraron los siguientes:

Un capítulo de la revista **Journal of individual psychology in spain**, indaga cómo se genera las inhibiciones y cuáles son los parámetros que hay en dicho comportamiento de los niños.

Acorde con Sperry y Carlson, quienes dirigieron dicha investigación, los temores o también llamado *inhibición* son productos de un trastorno denominado *trastorno depresivo o de depresión* los cuales abarcan tres parámetros que contribuyen al inicio de dicha problemática hasta llegar a una posible inhibición.

- *Biológico o constitucionales del niño*: la inferioridad orgánica (física del cuerpo).
- *Psicológicos o subjetivos del propio niño*: su estilo de vida.
- *Contexto de la dinámica familiar donde transcurre la vida del niño, y el papel del síntoma en la misma*: la atmosfera familiar.

Por otro lado en el mismo capítulo de la revista, Nyers y Crooke amplía las causas y las respuestas que se aplican mediante este trastorno al niño. El autor abarca los tres puntos principales que se evidenciaron del otro autor, aplicándolos con más profundidad los elementos primordiales de dicha investigación.

- *Factores constitucionales:* factor constitucional se refiere a la temperamento que el niño tiene sea (actividad o pasividad) si el niño tiene niveles de depresión se le denomina temperamento predomina pasivo, pero si la depresión es mayor se denomina temperamento predomina activo.
- *Factores Psicológicos:* en este parámetro el autor cita tres ítems que muestran cuales son los factores que influyen la depresión al niño y las causas de ellos.
- *Ira y Hostilidad:* derivadas de sus creencias personales de ser tratado injustamente cuando sus deseos no son cumplidos, y en un contexto de rivalidad con sus hermanos.
- *Las metas inconscientes* que estos niños buscan con su funcionamiento del Estilo de Vida se caracterizan por asumir una *extrema ambición de logro* (búsqueda del éxito) con escasa consideración de los deseos ajenos *falta de cooperación y interés por los otros*.
- *Mantenimiento relacional de los síntomas depresivos* como método inconsciente para lograr los propósitos (del niño y hasta de la propia familia) de su ambición y excusa para expresar su hostilidad por su *enfermedad*.
- *Factores familiares:* la valoración de la consecución ambiciosa de metas de éxito en la vida. Contexto de competitividad y rivalidad de la pareja matrimonial de sus padres (ambos persiguen metas distintas y contrapuestas).

El niño primogénito suele asumir con más frecuencia las metas ambiciosas de la familia, y es el más expuesto a la depresión cuando no se siente capaz de cumplirlas.

Así mismo, se indagó al respecto en otras Universidades locales:

En la Universidad Innca: Se encuentra un trabajo relacionado con emociones: *Depresión y suicidio en los niños*, el cual corresponde al programa de Psicología, del año 2009.

También se indagó en las universidades que ofrecen programas relacionados con Educación Física en Bogotá, entre ellas la Pedagógica Nacional, Uniminuto, Santo Tomas, del Tolima (con sede en Bogotá). En ninguna de ellas se encontró algún trabajo relacionado con la inhibición.

4.2 MARCO CONTEXTUAL.

La institución Marco Tulio Fernández, en la jornada de la mañana, cuenta con 4 sedes. En la sede A, se encuentran ubicados los grados de 6º a 11º de bachillerato; en las sedes B, C y D se encuentran distintos cursos de básica primaria (desde pre-jardín hasta el grado 5º). Todas estas sedes se encuentran ubicadas en la Localidad 10 de Engativá, en el noroccidente de la ciudad de Bogotá.

La sede donde se realizó el presente ejercicio investigativo, es la D, en la Transversal 76 B # 51 A-57, Barrio San Ignacio, estrato 3. Este barrio es residencial, la mayoría de sus casas son de dos o tres pisos. En los alrededores se comunican dos avenidas principales que conectan al colegio. La primera es la avenida Boyacá, y la segunda la avenida esperanza. Alrededor del colegio se ubican tres parques. El primero es el central, ubicado a cinco cuadras de la institución. Los dos restantes son pequeños, ubicados a 11 cuadras del parque central.

4.2.1 Proyecto educativo Institucional. Aclarando el contexto en el que la I.E.D. Marco Tulio Fernández se establece:

- *Misión:* El colegio Marco Tulio Fernández I. E.D. ofrece los niveles de educación preescolar, básica y media. Forma ciudadanos en habilidades

investigativas incentivando la comunicación, el arte y la expresión para fortalecer valores y procesos educativos.

- *Visión:* En el año 2020 el colegio Marco Tulio Fernández I.E.D. será una institución que se caracteriza por promover ciudadanos con un alto desarrollo de habilidades comunicativas, artísticas y de expresión dentro del ámbito de la investigación y la práctica de valores.

4.2.2 Principios. Justicia, Libertad, cooperación, trascendencia, Socialización.

De igual manera los valores como: Respeto, Honestidad, Responsabilidad, Perseverancia.

4.2.3 Principios de formación. Se encuentran los siguientes:

- Crear cultura de la convivencia, a través de la educación en el respeto a la palabra, al espacio del debate, a la diferencia.
- Adoptar los acuerdos de la convivencia, creando un ambiente participativo y abierto a la solución de conflictos.
- Desarrollar el sentido de la pertenencia estableciendo una coherencia entre el yo y la institución.
- Formar conciencia solidaria y democrática que permita desarrollar y asimilar sus reflexiones individuales y grupales.
- Fortalecer los valores de la visión institucional: afecto, ternura, interés, y curiosidad por el saber y la satisfacción por los aciertos y aprendizaje de los errores que fortalecen a un ser humano solidario, tolerante, respetuoso, responsable, justo y honesto.

4.2.4 Perfil del estudiante. Se entiende por perfil del estudiante fernandista, los criterios y actitudes que deben distinguirlo en su vida personal y colectiva, preparándolo como protagonista consciente del devenir social.

El estudiante del colegio Marco Tulio Fernández se caracteriza por ser una persona:

- Autónoma
- Que vivencia valores y resuelva pacíficamente los conflictos.

- Que desarrolle sus habilidades, destrezas físicas y estéticas expresadas en la lúdica, el deporte, la danza, y el arte.
- Líder con proyección social.
- Comprometido con la prevención del medio ambiente.
- Con espíritu investigativo o innovador con pensamiento lógico, analítico y argumentativo.
- Capaz de acceder y usar correctamente la tecnología.

4.3 MARCO LEGAL.

Respecto a normatividad existente, relacionada de alguna manera al tema de investigación abordado a través del presente ejercicio investigativo, se consultó algunos artículos. Principalmente se hizo una búsqueda relacionada con la Constitución Política de Colombia, de 1991, la cual arrojó cuatro artículos que promueven los valores o las condiciones que los niños deben que alcanzar en su desarrollo socio afectivo, crucial para su futura vida social.

Los artículos 16, 18 y 20 afirman que “todo niño tiene derecho al libre desarrollo de su personalidad, como de su propia conciencia. En donde no será molestado ya sea por sus convicciones, creencias que tenga el niño. Además se garantiza la libertad de expresar y difundir sin temor sus pensamientos u opiniones a la sociedad.”³

Acorde al artículo 44, los derechos fundamentales que todo niño debe que tener en la vida diaria son: la vida, la integridad física como de la salud, la alimentación, un nombre, nacionalidad, un techo, una familia, amor, salud, educación y cultura. También este artículo protege al niño del abandono, abuso sexual, violencia física y moral como de la explotación laboral.

³CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA. Artículos 16 y 17.

4.3.1 Código del Menor y de la Adolescencia. Este código tiene como finalidad garantizar a niñas, a niños y adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalece el reconocimiento a la igualdad y dignidad humana sin discriminación alguna.

4.4 MARCO TEÓRICO.

Como concepto fundamental del presente ejercicio investigativo se encuentra el relacionado con las emociones.

4.4.1 ¿Qué son las emociones? Según Feldman⁴ el hombre posee dos ramas únicas en la formación de las emociones. La primera la denomina como emociones positivas y la segunda como emociones negativas. Para este autor, las emociones positivas varían de acuerdo a la personalidad de un individuo, como dependiendo de la situación que se ubica el individuo.

Aparte de esto, afirma que existen diferentes procedimientos, los cuales ayudan a ubicar, mantener o disminuir la emoción problemática o posible a resolver en un individuo con problemas socio afectivos. Para ello plantea que hay tres tipos de leyes las cuales son, la teoría de James Lange, seguida la teoría de cannon- Bard y por último la teoría de schachter- Singer.

Arias⁵ afirma que las emociones son recursos energéticos del cuerpo que ayudan a tener un buen ritmo cardiaco como de la respiración. A partir de eso las emociones se convierten en un elemento cotidiano, el cual dan a conocer las habilidades de cada persona. Si es a nivel artístico, o a nivel musical o entre otros, las emociones varían de acuerdo a esas actividades.

⁴ FELDMAN S, Richard. Psicología. Editorial McHraw Hill. México. 2006. Pág. 324 a 328.

⁵ NAVARRO ÁRIAS, Roberto. Las emociones en el cuerpo. Editorial Pax. México. 1999. Pág. 22-24.

El autor posee un punto clave, y que él argumenta que las emociones pueden ser clasificadas según una escala estándar. Por ello crea un círculo emocional que dictamina cuáles emociones son las primarias y cuáles son secundarias. Para ello genera cuatro candados que encierran el círculo elemental.

Cada candado o llave, se acopla a unas emociones particulares, donde dice que la ira como el miedo se cambia formando una emoción específica, que en este caso él la denomina como desilusión, el cinismo y el remordimiento lo denomina como el pesimismo así progresivamente.

Vega López Jesús Daniel⁶ en el libro *Relaciones humanas y psicoterapia* afirma que las emociones son un sistema métrico o lineal que siempre van a estar en continuo movimiento, como un flujo interno en el individuo. Los problemas emocionales son producidos principalmente por un descontrol interno en el círculo emocional de la persona, donde al pasar eso comienza aparecer problemas emociones, leves, moderados o graves dependiendo en donde se rompió el flujo de dicho círculo emocional.

Para ello plantea que el círculo tiene 4 niveles, donde el primero se centraliza en la parte motivaciones, seguido la parte emocional, existencial y conductual. En la parte del segundo plano se genera ya la formación del individuo a nivel individual, donde se refiere a todo lo que la persona hace o quiere hacer con su propia voluntad autónoma y crítica. Seguido se encuentra el factor principal el área familiar, donde se abarca el comportamiento del individuo frente a sus padres, hermanos, sobrinos etc. Y por último se encuentra el área social, donde en este paso el individuo tiene las herramientas para expresarse con las demás personas, involucrarse en situaciones exitosas, en diferentes avientes etc.

A continuación se presenta el cuadro de la formación emocional de un individuo normal, sin problemas emocionales.

⁶VEGAS López Jesús Daniel. Relaciones Humanas y Psicoterapia, Editorial Copyright. 2004

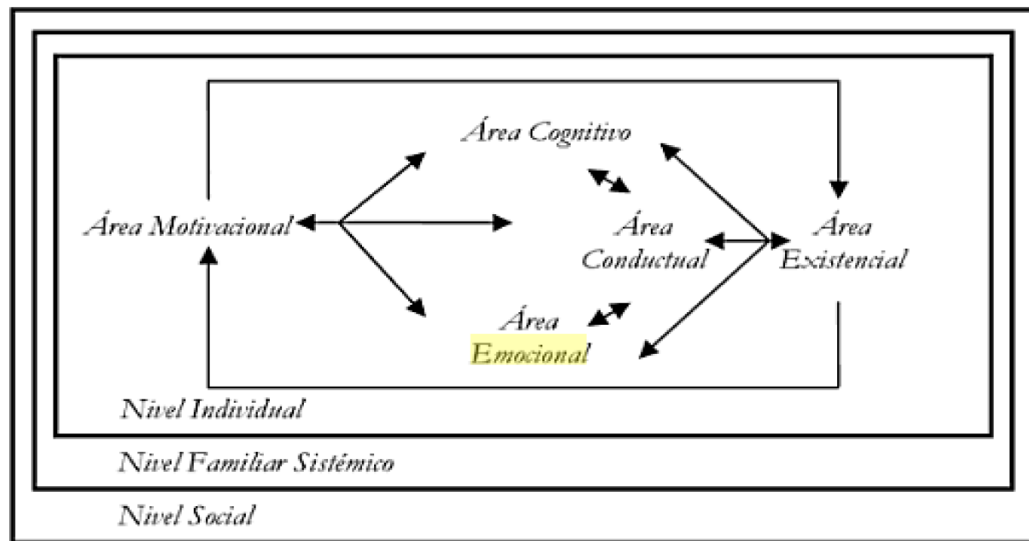


Diagrama respecto a la formación emocional planteado por VEGAS López Jesús Daniel, en su libro *Relaciones Humanas y Psicoterapia*.

4.4.2 Test progresivos. López⁷ afirma que básicamente existen tres test progresivos los cuales generan la búsqueda de problemas emocionales, afectivos, disciplinares y familiares, en diferentes niveles o escalas que arrojan cada test. Los dos primeros test denominados, el test de Machover y el test Familiar, buscan mirar cómo está la integración a nivel familiar como social, además se puede observar cómo está la autoestima, sus emociones y principalmente su personalidad.

- **Test de Machover:** El Test de la Figura Humana de Karen Machover es un test proyectivo que se denomina también test de la figura humana. Busca, mediante el dibujo, analizar especialmente aspectos de la personalidad del sujeto en relación a su auto-concepto, a su imagen corporal y a su estado emocional actual. A parte de esto, el test busca observar cómo se encuentra el individuo tanto en la parte comportamental, como la aceptación del individuo hacia sí mismo y como controla sus emociones. Según la autora Karen Machover para mirar esos criterios es necesario tener en cuenta el mecanismo de defensa de la teoría psicoanalítica, la proyección en la que el niño refleja o

⁷LÓPEZ CABEZAS, Carlos. Análisis y Característica del dibujo infantil. Editorial Ittakus. España. 2007. Pág. 19-21.

manifiesta a través de sus dibujos los problemas que puede tener, sin saber que lo está haciendo, mostrando sus conflictos internos.

Para este test se le pide al niño que en una hoja dibuje una figura de una niña y posterior a ellos que dibuje la figura de un hombre, en caso de las niñas que dibujen un niño completo y posterior como en procedimiento anterior que dibujen una niña. Lo que se busca en la figura es que problemas de personalidad posee el niño o niña, si el niño pinta la niña de formas alteradas como rayones fuertes, cuerpo deforme, líneas gruesas o reteñidas, o lo dibuja en forma de niño mediante unas pautas establecidas del test se evaluarla detalladamente donde está el problema y por qué se origina.

Para evaluar detalladamente la figura se emplea Los tres mecanismos de defensa son: la identificación, la proyección y finalmente la introyección. Los resultados previos de los dos instrumentos tanto el Machover como el test de la Familia, se harán al inicio y al final de la propuesta de intervención ejercida mediante los juegos de representación en espacio abierto.

- Test Familiar: Es un test proyectivo creado por Porot en 1952 el cual reúne las técnicas del dibujo libre, de preferencia por parte de los niños. Es una prueba de personalidad de fácil aplicación a niños desde los cinco años hasta la adolescencia, retoma un concepto de la teoría psicoanalítica llamado proyección, el cual se entendería como el hecho de que el niño expresa en el dibujo libre de la familia sus sentimientos especialmente hacia sus padres y de cómo vive él los conflictos que se presentan en la vida de este primer núcleo social. Corman, psicólogo infantil, introduce en el test una modificación pidiendo al niño que dibuje una familia de su imaginación en una hoja en blanco, a diferencia de Porot quien pedía al niño que dibujara su familia.

Entre las pruebas para niños, el Dibujo de la Familia tiene un gran valor diagnóstico. Con ella se pueden conocer las dificultades de adaptación del medio familiar, los conflictos y de rivalidad fraterna. Además, refleja el desarrollo intelectual del niño.

El test se utiliza más para diagnosticar y observar las emociones del niño y sus valores, que para medir su inteligencia. Esta prueba evalúa como el niño percibe subjetivamente las relaciones de su núcleo familiar y cómo él se incluye en la familia.

Para el análisis de este test proyectivo lo que se mira es a partir del dibujo, es como esta formadas las líneas, el grosos de ellas, el color que tienes los dibujos de la familia, y espacialmente las manos, pies y ojos. Cuando se rectifica con cuidado los dibujos se va detectando las problemáticas esenciales, sean positivas como negativas que tiene el niño en este test no se mira la problemática familiar sino la problemática emocional del niño.

Se aclara que este test busca la problemática que tiene el niño, pero este test no desglosa o no muestra la problemática concreta, es decir muestra las emociones afectadas del niño pero no especifica a fondo cuál de estas problemáticas es las más afectada del niño.

Al comparar los resultados y para tener mejores respuestas al problema que el niño tiene, se puede hacer el test denominado el test familiar. Este test mediante el dibujo de la familia, lo que se espera es ver cómo se comporta las emociones del niño en el entorno familiar. Ya sean las emociones negativas como las positivas.

López Cabezas Carlos, en su libro *Análisis y Característica del dibujo infantil*⁸, afirman que después de hacer un test, como el test familiar, lo que se busca principalmente es ver cómo está diseñado el dibujo. Se mira las líneas si son gruesas, delgadas o fuertes, se ve la cara, los ojos, las piernas como los pies y manos.

Luego se observa cómo está la familia, como se compone, que características tienen, y lo principal es mirar que fondo, que objetos o animales dibujo el niño. A partir de todas estas pautas se busca la problemática del niño. Un ejemplo es el color, ya que según López dice al colorear el dibujo se detecta la presencia

⁸LÓPEZ CABEZAS, C. Op. Cit.

de emociones negativas, pero si el color es fuerte, rayado y frio son las emociones negativas.

4.4.3 Juegos de representación. Para Ortin Ferreres⁹ afirma que los juegos se complementan a partir de objetivos específicos, los cuales dan a conocer que el juego es esencial o necesita el niño para desarrollar y disfrutar. Los objetivos que el dictamina son los siguientes: el físico, el psicomotriz, y el socio afectivo.

A partir de estos Ortin indica que según el objetivo que el niño tenga podrá ejercer así el tipo de juego indicado para su bienestar, sea para mejorarlo o para tratar de ayudar a reforzar el juego que no posee. Por ello el aplica cinco tipos de juegos a desarrollar. El juego de habilidad destrezas, de construcción, de representación, fuerza y motricidad al aire libre y juego de reglas sociales.

Los autores Virginia Viviana, Milagros Arteaga y Julio conde¹⁰ afirman que los juegos de representación son también denominados los juegos de le desinhibición. Ellos dicen que estos juegos se pueden manipular de diferentes maneras las cuales dan un resultado óptimo a las deficiencias o problemas que el individuo posea. Estos juegos no poseen reglas, ni gana o pierde el niño. Para ello los juegos de representación se pueden acoplar a las situaciones como el baile, el teatro, la mímica, focos, sabanas, utilización de objetos, concursos grupales, en binas o individual, entre otros. Aparte de esto los juegos de representación o de desinhibición cuenta con mejorar la integración, la sociabilidad, el temor, la falta de valorarse a sí mismo, el respeto, entre otras emociones negativas.

⁹FERRERES ORTIN, Joan. La Animación Deportiva, El Juego y Los Deportes Alternativos. Editorial INDE publicaciones. España. Pág. 147.

¹⁰ORTEGA CHECA, Milagros. Al desarrollo de la expresividad corporal tratamiento globalizador de los contenidos de representación. Editorial Inde. España. 1999. Pág. 122-124.

Para Montañes Rodriguez¹¹ los juegos de representación se deben asociar directamente con la imaginación, la simulación y la simbolización para la realización prospera en dicho juego. Esto le permite al niño dar todo tipo de significados y respuestas a objetos, escenas, acontecimientos, reglas, roles. De esta manera le ayuda a liberarse del presente, y acceder al pasado como al futuro, ejecutándoles la creatividad, el ocio, el placer, la relajación, en la creación de un mundo real como de ilusión. Así mismo lo obliga a interactuar con respecto a la sociedad, y eliminando consigo mismo el miedo, o los temores que están sumergidos en él.

Los juegos de representación asociado a juegos de reglas, contribuyen al aprendizaje del niño, como en su capacidad de adecuarse al ámbito social, a la cooperación grupal y colectiva, la confianza, amistad, la superación y el equilibrio del estado emocional.

José María Fagoaga¹² afirma que todo juego sea cooperativo, simbólico o representativo siempre van a tener la principal característica que se denomina la regla. Sin ellas el juego no sería juego, es por ello que aplica diferentes enunciados sobre los componentes de la regla en cada juego aplicados a la creación y estructuración del niño frente a la sociedad, como lo presente el siguiente cuadro

RESULTADOS	ESTUDIO
Positivos afectos e interacciones entre iguales menos agresividad y conducta hiperactiva	Freyberg (1973)
Capacidad de sumir roles	Rosen (1974)
Aptitudes sociales cooperativas	Marchall y Hahn, 1967, Rosen 1974

¹¹ MONTAÑES RODRÍGEZ, Juan. Aprender y a jugar (actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico), Editorial servicio de publicaciones de la Universidad de Castilla- la Mancha 2003, España, pág.17-18.

¹²FAGOAGA, José María. El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares. Editorial Secretaria General Técnica. 2006. Pág. 39.

Resolución cooperativa de los problemas de relación.	Shares, Husten y Strain 1976
Habilidades sociales Habilidades de comunicación Habilidades sociales: uso del lenguaje social	Similansky 1968 McCune- Nicolish 1981 Rosberg, 1994, Balloiu 2001 Rojas- Cortez, 2000
Desarrollo moral: disminución del egocentrismo aumento de la empatía	Rubin y Pepler 1980, Li 1985, Allen 1988
Incremento de las conductas pro sociales así como una disminución de los niveles de agresión que manifiesta	Udwin 1983, Garaigordobil 1992/1994
Desarrollo social	Fischer 1992
Comportamientos y metas sociales	Seider 2002
Conducta social positiva con los iguales: aumentan conductas de liderazgo, sensibilidad social como de autocontrol	Garaigordobil y Perez 2002
Interacciones sociales más agradables y durante más tiempo que en las actividades no simbólicas, grupos de juegos compuestos por mayor número de sujetos y más relaciones de reciprocidad	Conolly, Doyle y Reznick, 1998
Competencia social: procesamiento de la información social, empatía, toma de perspectiva y estrategias de la interacción social (juego libre social)	Creazey, Javis y Berk, 1988
Habilidades de negociación (juego simbólico de representación social)	Goncu 1987, Doyle, Doehring, Tessier y de Lolimier 1992
Conductas pro social (juego sociodramático)	Honig, 1999

Fagoaga propone esta tabla social en donde referencia diferentes autores y sus quince componentes que el juego de representación busca en la parte social en el niño, ya sea para adecuarlos a él, o a desarrollarlos en el individuo.

Patricia Sarle¹³ afirma que el juego de representación o también denominado juego socio- dramático se desarrolla básicamente en dos planos:

- Juegos con escenario dentro de los cuales los niños mediatizan la acción a través de juguetes a los que “*prestan*” voz y movimiento.
- Juegos socio-dramáticos en los que los niños asumen los roles constituidos de la escena social o de ficción que se pretende representar, desarrollan las acciones características de dichos roles y construyen en la interacción lúdica la trama que sostiene la línea argumental del juego.

Sarle generaliza detalladamente un cuadro de comparación acorde al juego de representación con objetos y el juego de representación aplicado a los roles:

Protagonista/ Temáticas	Juegos de representación mediada por objetos o muñecos	Juegos de representación directa (los niños asumen roles)
De la vida cotidiana	- Juegos de escenario con muñecas: Barbie Kellys Carreras de autos con pista - Juego con camiones y arena	Juego de la mamá, del doctor, los bomberos, la policía, etc.
Del mundo fantástico	Juegos de escenario con muñecos: Dinosaurios, exploradores, cazadores pequeños, hadas etc.	Juego de astronautas, de personajes de miedo ej: Drácula, las brujas, los fantasmas, los juegos de hadas, princesas, personajes de cuentos

¹³ SARLE, Patricia. En clave de juego enlazando juegos y contenidos, Editorial Noveduc 2008, Pág. 40

De la oferta televisiva	Juegos de escenario con muñecos guerreros: Superman, power ranger, etc.	Juegos de batallas de los power rangers, los padrinos mágicos, las chicas superpoderosas, etc.
-------------------------	-------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

Finalmente la autora plantea ciertas reglas que el juego de representación debe tener a la hora de actuar, como el lugar, los integrantes, los roles, los objetos a utilizar, y lo principal la función o la situación que quiere abordar a los estudiantes en el juego. Si dichas reglas no se encuentran en el juego representativo, ya no sería el juego como tal, ya que las reglas rompen el paradigma del juego.

Según Elkonin¹⁴ el juego socio dramático o también denominado juego de representación de roles, originada principalmente en la educación infantil. Cuando los niños y niñas realizan el juego, este genera un autocontrol que le sitúa por encima de su nivel en la vida real, lo que hace considerar al juego como creador de una zona de desarrollo próximo tanto en el sentido social, intelectual como emocional.

Además este juego ofrece un consenso entre los compañeros llegando a acuerdos entre ellos para el juego, proporcionando un espacio ideal donde cada uno puede exponer sus ideas sin temor a equivocarse, ya que solo se trata de un juego. Además este juego permite crear e imaginar y practicar lo que saben sobre el mundo social en el que viven, familiares, escolares, emociones etc. Los niños y niñas acumulan información recogida a través de sus experiencias personales en esquemas y utilizan estos esquemas para desarrollar el juego de representación.

¹⁴ ELKOLIN, Daniel. El juego sociodramático y diferencias de género. una experiencia en educación infantil. Editorial consejería de educación. 2004, Pág. 1

Berger¹⁵ afirma que una manifestación del juego creativo es el juego socio dramático o representativo, en el cual los niños representan varios roles, y tramas que ellos mismos crean, adoptando cualquier identidad, rol o actividad que eligen. Ellos pueden ser madres, bebe, cenicienta, capitán kooock. Ellos pueden preparar te o hasta ir a la luna. El juego socio dramático brindan una forma para que los niños aprendan del otro a partir de lo siguiente:

- Explorar y ensayar los roles sociales que ellos ven que se desempeña a su alrededor.
- Probar su capacidad para explicar y convencer a otros respecto a sus ideas.
- Practicar la regulación de sus emociones simulando situaciones acordes a la problemática.

Alonso Geta¹⁶ afirma que el juego sea de representación o no, el principal objetivo de todo juego es desarrollar el equilibrio, controlar y coordinar los sentidos y miembros, ayudar a explorar el mundo material, resuelve sus problemas emocionales y el niño empieza a controlar sus sentimientos. Esto acoplándolo con el mundo cultural y social del individuo. Además el autor enfrenta un dilema y es la realidad que acosa el niño frente al juego, ya que la parte social lo afecta, ya sea por el estrato social, por la familia o las personas que lo rodean, es por eso que aplica los valores y el desarrollo socio afectivo y emocional en el niño, para así mediante el juego acoplarlos y incrementarles adecuadamente el factor emocional.

Los juegos de representación son una estrategia didáctica, ya que ésta es una herramienta o guía que brinda diferentes recursos que se pueden regir con habilidad a las falencias como problemas encontrados en una población o muestra determinada. Para ello según el autor el docente debe buscar alternativas las cuales ayude a mejorar la situación que se está presentando en

¹⁵ BERGER. Psicología del desarrollo, Editorial Panamericana 7 Edición. 2007, Pág. 297

¹⁶GETA Alonso Pérez, El juego en la educación social y emocional, Universidad de Valencia Pág. 1-7

los individuos o en un entorno específico. Para Roser Boix Tomas¹⁷ la palabra *estrategia*, aplicada al ámbito didáctica se refiere a aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los profesores utilizamos en nuestra práctica educativa determinada modo de actuar propio y tiene como principal objetivo facilitar el aprendizaje de nuestros alumnos.

Las estrategias didácticas se basan en unos principios metodológicos como señas de identidad de una actuación educativa concreta. Diríamos que son aquellas acciones que les caracterizan y les permiten diferenciarse de otro tipo de actuaciones: dependen del momento en que se encuentra el proceso de enseñanza-aprendizaje, del grupo-clase al que van dirigidas y de la naturaleza de los aprendizajes.

José Bernardo Carrasco¹⁸ afirma que se tiene que tener en cuenta de igual manera que hay diferentes tipos de estrategias didácticas, existe el método didáctico: según este autor describe que desde el punto etimológico, la palabra método indica el (camino para llegar a un fin). Obrar con método es obrar de una manera ordenada y calculada para alcanzar unos objetivos previstos, a lo que es igual, es dirigir nuestra actividad hacia un fin previsto siguiendo un orden y disposición determinados. *Como la organización racional y práctica de los medios, técnicas y procedimientos de enseñanza para dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados deseados*, esto es lo más importante de resaltar que un método didáctico llevará a encaminar el fin propuesto. Los aspectos que se llevan a cabo son:

- ¿Qué objetivos o resultados se pretenden conseguir?
- ¿Qué materia se va a utilizar?
- ¿De qué medios materiales vamos a disponer?

¹⁷ ROSER BOIX, Tomas. Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural. Editorial Grao. España. 1995. Pág. 37

¹⁸ BERNANDO CARRASCO, José. Una didáctica para hoy: cómo enseñar mejor. Editorial RIALP S.A. España. 2004. Pág. 83-84

- ¿Qué técnicas y procedimientos son los más adecuados para las circunstancias dadas?
- ¿Cuál es el orden más racional a seguir para alcanzar los objetivos con seguridad, economía y eficacia?
- ¿Cuánto tiempo emplearemos y, en consecuencia, que ritmo debemos imprimir a nuestro trabajo?

Esto como base principal para tener en cuenta y para seguir a cabo, así lograr un orden explícito y realizar tareas específicas. Domènec Bañeres¹⁹ afirma que los juegos de representación son un recurso didáctico el cual busca mejorar la calidad de expresión lingüística del individuo en el torno social como familiar. Para ello el autor afirma que para mejorar este desempeño en el niño, es necesario poner en práctica las situaciones vividas, los miedos, las palabras que el niño haya vivido, sentido o querido expresar. Por lo tanto el autor dice que para llegar a ello existen dos etapas que llevan del problema al cambio del niño, las cuales son: la motivación y la representación.

Cuando al niño lo motivan a hacer las cosas como él quiere y con la ayuda del tutor o el maestro; y la segunda fase cuando el niño se sienta motivado se recrea el suceso o el problema que al niño lo afecta o lo está afectando, para así ayudarlo a disminuir esta problemática.

Desenvolverse en la sociedad actual, quizás nunca como antes, a pesar de los avances tecnológicos, requiere del desarrollo temprano de una serie de habilidades de comunicación, interacción y lectura de diferentes claves sociales para poder sobrevivir emocional y laboralmente en la etapa adulta.

4.4.4 Inhibición. Ahora tomando como referentes a Kagan, Reznick y Snidman²⁰ definen la inhibición como la tendencia temperamental caracterizada por la presencia de marcados comportamientos de miedo y retraimiento ante

¹⁹BAÑERES, Domènec. El Juego como estrategia didáctica claves para la innovación educativa. Editorial Laberinto Educativo. 2008. España. Pág. 4-5

estímulos o situaciones novedosas o ante personas desconocidas. Estiman que presenta una incidencia aproximada del 10 al 15% de los niños y muestra una moderada estabilidad desde la infancia.

Desde la Teoría de la Sensibilidad al Refuerzo propuesta por Gray²¹, se contemplan dos sistemas motivacionales con base biológica que son relevantes en el desarrollo potencial de psicopatología: el sistema de aproximación o activación conductual (SAC o BAS, **Behavioural Approach System**) que es sensible a la recompensa y el sistema de inhibición conductual (SIC o **Behavioural Inhibition System**, BIS), sensible a las señales de castigo. Diversos estudios parten de esta teoría para realizar un acercamiento a la inhibición conductual.

Se ha ligado este rasgo temperamental en la infancia con problemas o desajustes en el desarrollo (Manassis, Bradley, Goldberg, Hood y Swinson, 1995; Biederman, Rosenbaum, Hirshfeld-Becker, Faraone, Bolduc, Gersten, Meminger, Kagan, Snidman y Reznick, y la literatura científica ofrece resultados mixtos y plantea interrogantes en relación a la influencia de los factores ambientales en la continuidad o discontinuidad de la inhibición (Arcus, 1991; Belsky, Hsieh y Crnic,²²

María Elena Mott²³ afirma que los niños con TEPT (trastorno emocional postraumático en niños) presentan una amplia variedad de reacciones al trauma, la que incluye conductas regresivas, ansiedad, miedos, somatizaciones, depresión, problemas de conducta, aislamiento, déficit de atención, disociaciones y trastornos del sueño. En este tipo de trauma lo más común es un aumento de los miedos específicos o fobias, especialmente frente a situaciones claves que recuerden el estrés, la ansiedad de separación, y algunos señalan un trastorno de ansiedad generalizada por traumas de tipo 1 y tipo 2. Según Terr caracteriza los traumas de tipo 1 y tipo 2, donde:

²²PALACIO Martin Eugenia María, et all. La inhibición conductual, el estado de la investigación, disponible en: <http://sitios.uvm.cl/revistapsicologia/revista-detalle.php/1/6/contenido/la-inhibicion-conductual-el-estado-de-la-investigacion>

²³ MARIA Elena Mott. Estrés postraumático en niños, rev.chil.neuro.psiquiat,2001, pág. 2.

- El tipo I traumático de re experiencia, evitación. En él los niños recuerdan detalles de la situación, presentan *augurios*, distorsiones cognitivas y errores perceptivos, los que pueden formar la base para un cambio de personalidad, así como en las relaciones interpersonales y actitudes.
- El tipo II ocurre como respuesta a un estresor crónico, pudiendo haber miedo o ausencia de sentimientos respecto del trauma inicial. Incluye estrategias de defensa y manejo como la negación, represión, disociación, *auto-anestesia*, *auto-hipnosis*, identificación con el agresor y conducta autodestructiva. Estos factores alteran el funcionamiento y desarrollo de la personalidad.

A partir de lo anterior Hermand plantea que los dos traumas de tipo 1 y tipo 2; si no se manejan adecuadamente a una edad determinada, en este caso hasta los 6 años, se generara un trauma de tipo 3 o también denominado *Síndrome por estrés post traumático complejo*. Este se caracteriza por desregulación afectiva, alteraciones de la conciencia, de la percepción de sí mismo, del abusador, de las relaciones interpersonales y de los significados valóricos acoplados hacia valores negativos como menciones negativas.

4.4.5 Características de la inhibición. Muchos de los niños, por diferentes razones, puede que no dispongan de unos recursos mínimos para desarrollarse adecuadamente en este aspecto. Las consecuencias pueden ser aislamiento social, rechazo, a veces agresividad, y, en definitiva, un desarrollo menos feliz y limitado en sus posibilidades de crecimiento.

Este aislamiento se puede tomar como un *trastorno* reactivo de la vinculación de la infancia o la niñez que surge como consecuencia del descuido que tienen los cuidadores del niño en relación al cuidado de sus necesidades emocionales y físicas, fundamentalmente, durante los primeros meses de vida. Este trastorno inicia antes de los 5 años de vida y se caracteriza por la dificultad que presenta el niño para establecer lazos social y mantenerlos, por la inhibición social e hipervigilancia o por el contrario por la desinhibición extrema. Su curso

y duración dependen de la privación psicosocial que el niño experimente y de la intervención que se realice.

El tipo inhibido en estos casos, los niños se muestran hipervigilantes y excesivamente tímidos. La característica principal, es la dificultad e incapacidad para iniciar y mantener relaciones sociales adecuadas para su edad. Otra característica de este tipo, es la ambivalencia, los niños suelen por momentos intentar el acercamiento a las personas pero luego evitan todo tipo de contacto²⁴.

Dinorah Reyes Bravo,²⁵ caracteriza los principales elementos de un niño no inhibido, donde afirma que son cinco caracteres observables que dan a conocer dicha problemática en el niño, el primer carácter lo denomina el afecto, seguido las emociones, sentimientos, los estados de ánimo y por último el estado de tensión.

Acorde a estos cinco elementos o criterios observables Reyes emplea veinte caracteres de los cuales se pueden aplicar en el niño para mirar en qué grado de inhibición tiene; con ello poder ayudarlo a disminuir dicha problemática, ya que al poseer estos cinco criterios el niño va a tener frustraciones en su parte intrapersonal, y finalmente dejando al niño retraído a nivel social como familiar. Un ejemplo de los veinte criterios que el autor plantea son los siguientes:

- Falta de interés y motivación apatía e indiferencia
- Estadios de frustración y conflictos
- Estadios de tensión , estrés y ansiedad
- Presencia de temores, fobias
- Predominio de vivencias afectivas negativas
- El egocentrismo

²⁴Como identificar el trastorno reactivo de la vinculación de la infancia, disponible en: <http://salud.uncomo.com/articulo/como-identificar-el-trastorno-reactivo-de-la-vinculacion-de-la-infancia-4065.html>

²⁵BRAVO REYES, J, Dinorah. El juego en la educación social y emocional. Universidad de Valencia. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/esfera-emocional-y-su-relacion-proceso-aprendizaje/esfera-emocional-y-su-relacion-proceso-aprendizaje.pdf>

- La agresividad
- La timidez y el retraimiento
- La conducta antisocial

Arnaldo Rivero²⁶, especialista en Gimnasia Terapéutica, que aplica dicha especialidad al tratamiento de los niños tímidos, analiza las causas de la timidez en la infancia, por qué algunos niños son más tímidos que otros y qué ocurre cuando no se presta la debida atención a los síntomas de timidez infantil. Entre las diversas y probables causas de este problema, cabe considerar:

- Inadecuado manejo familiar: sobreprotección, padres perfeccionistas o desatentos, carencias afectivas, separaciones o divorcios conyugales, tensiones variadas, discusiones continuas en el hogar, maltratos y/o castigos físicos o psicológicos, etc.
- Inadecuado manejo escolar: métodos incorrectos de enseñanza/aprendizaje, agresiones, represión, ofensas, castigos, falta de actividad física (juegos), etc.
- Dificultades en el aprendizaje.
- Trastornos del lenguaje.
- Peculiaridades personales del comportamiento (por ejemplo, delicadeza marcada o amaneramiento).
- Miedos diversos: *escénico*, a situaciones, animales, objetos y fenómenos, etc.
- Defectos físicos.
- Enfermedades o trastornos funcionales: asma bronquial, epilepsia, obesidad, problemas o dificultades motrices, deformidades posturales, e incluso irregularidades generadas por el desconocimiento o incumplimiento de las normas prescritas durante el proceso de gestación (embarazo) o el manejo inadecuado del parto.
- Eventuales alteraciones de tipo neurótico.

²⁶RIVERO Arnaldo, Causa de timidez en la infancia, disponible en: <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-causas-de-timidez.html>

En el control y la neutralización y/o eliminación de las diferentes causas mencionadas, desempeñan un papel fundamental el apoyo y la cooperación de la familia, sin los cuales resulta prácticamente imposible tratar adecuadamente al niño y lograr su mejoría.

Todo esto tiende a impulsar y a vigorizar el desarrollo de la personalidad infantil, a proporcionar seguridad al niño y a orientarlo adecuadamente para la relación con los demás, ayudándolo a encarar activamente y a superar las molestias que genera la timidez.

4.4.6 El tema de inhibición en relación con la educación. La educación al ser integral, facilita al individuo asegurar el desarrollo de habilidades tanto en el aspecto físico, afectivo, intelectual y espiritual. Ello en escenarios favorables que preparen al individuo para interactuar de la mejor manera posible en la vida social.

Se espera en un niño de edad escolar entre 8 y 10 años en su desarrollo normal, que logre equilibrar sus emociones (aunque se enfade algunas veces con frecuencia). Para ello es necesario que se forme una imagen de sí mismo y comience a autoafirmarse frente a los demás. En tal propósito necesita el refuerzo y aprobación de sus docentes para fomentar su autoestima.

Por ello la renovación completa del carácter de un niño sólo podría tener lugar si ésta se encontrara en un ambiente rico en estímulos, en el cual pueda expresar tanto sus impulsos espontáneos como sus respuestas ante dichos estímulos. Al expresar sus emociones, el niño vivirá en primera persona, y tomará conciencia activa de su personalidad, adquiriendo así una experiencia plena, positiva, viva e inmediata de la realidad de su ser.

El hombre es un ser social por naturaleza y necesita de interacción con sus semejantes. Para el grupo de estudiantes objeto de estudio, resulta determinante su interacción con los demás compañeros que conforman el curso. En tal contexto, estos niños empiezan a comprender las intenciones de

los demás; poco a poco se va volviendo más exigente, se lleva una amistad más elaborada, y así hasta lograr una acción social en adelante.

En la etapa de introyección el niño de 9 años intenta captar todo lo que el mundo exterior le ofrece para adaptarlo a su personalidad, por lo que su comunicabilidad y sociabilidad es amplísima. Se da cuenta de que el valor y sentido de las cosas no son sólo lo que a él le parecen sino que sirven también para otros.²⁷

Los cambios que se están realizando en su sistema neurohumoral se traslucen en una emotividad muy lábil; hay en su interior sentimientos, tensiones, pulsiones, a veces en grados tan fuertes que llegan a culpabilizarse en gran medida. Esto se pone de manifiesto en sus miedos. Aunque se pueda pensar lo contrario, el niño de esta edad tiene fluctuaciones anímicas fuertes y su vida emocional es compleja y con bruscos cambios.

La escuela sigue siendo un mundo agradable y está totalmente absorbido por ello, dándole a este ámbito más importancia que a cualquier otro entorno. Pero dada su enorme emotividad y labilidad, los pequeños problemas de la escuela, las rencillas entre compañeros.²⁸

4.4.7 El tema de la inhibición en relación con la Educación Física. Acorde a la teoría de Rudik²⁹, afirma que los juegos de representación son válidos en la educación física, ya que estos juegos poseen tres factores sumamente importantes para una formación adecuada en el cuerpo como en la forma de ser de la persona, donde aplica los tres factores dominantes, lo dinámico, lo dramático y lo colectivo. Dice que otro juego ya sea de destreza, cooperativo no empleen las tres variantes argumentadas anteriormente, donde cada juego se limita a una sola mejora del individuo.

²⁷W.A Kelly. Psicología de la educación. Editorial Morata. Madrid. 1956. Pág. 197.

²⁸Publicado en sitio web:

<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/3/WebC/lujose/ANOS.htm>

²⁹RUDICK P.A, Psicología de la Educación Física y el deporte. Editorial Stadium. 2008. Pág.

Aquí la principal regla es la dinámica, donde el niño emplea y ejecuta sus movimientos de forma autónoma, libre y de la forma que el niño quiera acorde a la ejecución del juego que se está desarrollando, en la segunda regla, la dramática busca en mejorar y explorar las capacidades del niño, adecuándola a contextos reales como irreales, donde el niño debe que entrar en contacto con el personaje y en él debe que explotar sus cualidades, como la expresión corporal, la comunicación no verbal como verbal, el movimiento, la estética y sus valores.

Por ultimo ejecuta la regla del cooperativismo, donde el niño aparte de poseer problemas sean sociales o intrapersonales, lo que busca es involucrarse asertivamente frente al contexto que se encuentra, sea el colegio, la familia o sus compañeros, adecuando en ello la responsabilidad, la toma de decisiones, como en manejo de resolver problemas y soluciones a diferentes situaciones a nivel grupal.

Un ejemplo que cita el autor es el juego cooperativo, donde este juego busca mejorar la integración a nivel grupal del individuo, pero nada más, donde el movimiento del niño es propuesto por el docente y la parte emocional no lo ajusta como principal elemento en este juego. También afirma que en la parte del deporte frente a la mejora o ayuda emocional del niño no es adecuada ya que , el deporte solo busca ganar, además no posee reglas básicas como las escritas anteriormente del juego representativo, donde todo lo que se hace es acorde a reglas exactas y rígidas para el individuo.

4.4.8 La importancia de la Educación Física en la primaria: La Educación Física se considera como área obligatoria según lineamientos del Ministerio de Educación Nacional para la educación básica. Se ha constituido como disciplina fundamental para la educación y formación integral del ser humano, especialmente si es implementada en edad temprana, por cuanto posibilita en el niño desarrollar destrezas motoras, cognitivas y afectivas esenciales para su diario vivir y como proceso para su proyecto de vida. A través de la Educación

Física, el niño expresa su espontaneidad, fomenta su creatividad y sobretodo permite conocer, respetar y valorarse a sí mismo y a los demás³⁰

4.4.9 Didáctica: Según Areceli Garcia³¹ el define la didáctica como un campo de estudio que tiene la finalidad de centrarse y acoplarse en la formación del estudiante frente a la forma de la enseñanza y aprendizaje, pero que se apoyan fundamentalmente en: psicología, sociología, y antropología cultural, frente al objeto de educación que se le quiera formal al estudiante.

Por otro lado la didáctica no posee un significado único, donde fundamentalmente la didáctica se puede definir como la didáctica de la ciencia, donde el propósito es buscar el objeto y el ámbito de los problemas que se estudia, con el fin poseer un carácter científico sobre el conocimiento, para así elaborar los saberes.

A continuación el autor expone con cooperación de autores suplementarios que es la didáctica desde puntos diferentes acorde al autor.

- La didáctica está en el camino del ser, es un ciencia y tecnología que se construye desde la teoría y la practica en ambientes organizados de relación y comunicación intencional, donde se desarrolla procesos de enseñanza y aprendizaje para la formación del alumno
- La didáctica actual es un campo de conocimientos de investigaciones, de propuestas teórico prácticas que se centran el proceso de enseñanza y de aprendizaje hacia el alumno.(según Zabalza³²)

Según Zabalza afirma que para lograr que una educación sea prospera, ejemplar, y única, lo primero que hay que tener en cuenta es la didáctica que el docente le brinde al alumno. Si la didáctica es pobre, es simple y no es elemental hacia la formación del alumno, entonces el alumno solo tendrá bajas

³⁰ <http://www.efdeportes.com/efd130/la-importancia-de-la-educacion-fisica-en-la-escuela.htm>

³¹ GARCIA Estebaranz Araceli, Didáctica e Innovación Curricular, Editorial Universidad De Sevilla, España, 1999

³² ZABALZA A Miguel, Calidad En la Educación Infantil, Editorial Marcea, Chile, 2000.

deficiencias a nivel de su formación en todo lo relacionado a la teoría y a la práctica, pero si la didáctica es prospera y fuertemente científica el estudiante será mejor, tendrá nuevos saberes.

4.4.10 Pedagogía. Es una ciencia que estudia la educación como sistema de influencias organizadas y dirigidas conscientemente, sus funciones son:

Teórica: análisis teórico de las regularidades de la educación para elaborar las bases de la política educativa, actividad practica de docentes y alumnos.

Practica: introducir experiencias prácticas para poder dar ayuda valida a docentes y estudiantes.

Pronóstica: Estudia las tendencias de desarrollo y de perspectiva de la educación. Un pronóstico científicamente fundamentado es condición para una planificación segura. La teoría pedagógica resultante de la sistematización de la ciencia tiene por objeto el proceso pedagógico. Este proceso pedagógico define a todos los procesos consientes organizados y dirigidos a la formación de la personalidad que establece relaciones sociales y activas entre educador y educandos entre la influencia del educador y la actividad del educando.

Por lo tanto el proceso educativo, proceso de enseñanza y proceso de instrucción constituyen procesos pedagógicos.

La unidad de la instrucción, la educación, enseñanza está fundamentada en la concepción de calidad que se asuma, vista como sistema que integra las funciones motivacional, afectiva, cognitiva e instrumental.³³

Para esto la labor de investigar nuevas maneras de constituir métodos y programas educativos, con el objeto de favorecer al máximo el desarrollo de los niños y niñas.

³³Publicado en sitio web: <http://www.slideshare.net/hectorchavez70/modelos-pedagogicos-16990941> pag 4

4.4.11 Modelos pedagógicos. Un modelo es una imagen o representación del conjunto de relaciones que difieren un fenómeno con miras de su mejor entendimiento. De igual forma se puede definir modelo pedagógico como la representación de las relaciones que predominan en el acto de enseñar, lo cual afina la concepción de hombre y de sociedad a partir de sus diferentes dimensiones (psicológicas, sociológicas y antropológicas) que ayudan a direccionar y dar respuestas.

Además de ser un instrumento de investigación de carácter teórico, creado para representar idealmente al proceso de enseñanza aprendizaje, el modelo pedagógico implica el contenido de la enseñanza, el desarrollo del niño y las características de la práctica docente, ya que pretende lograr aprendizajes y se concreta en clase. Sirve para entender, orientar y dirigir la educación en un contexto institucional.³⁴

Con las enunciaciones presentadas anteriormente de los modelos pedagógicos se estima el valor de aplicar al contexto expuesto en este proyecto investigativo, y con el cual se escogió dos modelos pedagógicos pertinentes para modificar la problemática planteada. Aprendizaje significativo y el modelo constructivista.

4.4.12 El aprendizaje significativo. Según David Ausubel, interfiere el tipo de aprendizaje que el niño adquiere, se basa en los conocimientos previos que tiene, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una transformación y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

Conjuntamente el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras, la primera fue el contexto social de los niños y niñas, las habilidades de cada niño y la forma en que las relaciono.

Para ser efectivo este modelo pedagógico en los niños de la muestra se tienen en cuenta los siguientes aspectos:

³⁴ <http://www.slideshare.net/hectorchavez70/modelos-pedagogicos-16990941> pag 2

- Proporcionar actividades que logren despertar el interés del alumno.
- Crear un clima armónico donde el alumno sienta confianza hacia el docente, seguridad.
- Proporcionar actividades que permitan al alumno opinar, intercambiar ideas y debatir.
- Exponer mediante ejemplos.
- Guiar el proceso cognitivo.

Esto se relacionó con los juegos de representación ya que los niños y niñas realizan un rol diferente y lo exponen a través del juego, familiarizándose con el docente y sintiéndose seguro de sí mismo al realizar dicha actividad.

4.4.13 Modelo constructivista. La enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es la organización de métodos de apoyo que permitan a los niños a construir su propio saber. No se aprende sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva.

Jean Piaget supone que el alumno quiere aprender y minimiza el papel del esfuerzo y las funciones cognoscitivas de la memoria en el aprendizaje.

Se aplica este modelo porque el aprendizaje para el niño es el resultado de un proceso de construcción personal y colectiva de nuevos conocimientos, actitudes y vivencias, a partir de los ya existentes y en cooperación con los demás niños y el docente. En este sentido se opone al aprendizaje neutral que considera al sujeto como un tablero en blanco donde la principal función de la enseñanza es imponer conocimientos. Por lo contrario se brinda al estudiante la necesidad de entregar herramientas que le permitan crear sus propias prácticas para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga explorando.

5. DISEÑO METODOLÓGICO.

Entre los aspectos más relevantes que conforman el presente diseño metodológico están los siguientes:

5.1 ENFOQUE.

Se aplica el enfoque cualitativo el cual nos permite, a partir del tema de la inhibición descubrir, construir e interpretar. Desde un enfoque filosófico, la realidad definitiva es nuestra mente. Teniendo en cuenta que la realidad si cambia por las observaciones y la recolección de datos. El enfoque cualitativo “por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación. A veces, pero no necesariamente, se prueban hipótesis. Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones”³⁵

Las metas de investigación del enfoque cualitativo es descubrir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes. Se aplica la lógica inductiva, de lo particular a lo general (de los datos a las generalizaciones- no estadísticas y la teoría). En cuanto a la interacción física con el investigador y el fenómeno, es próxima, suele haber contacto. La interacción psicológica entre el investigador y el fenómeno, en el cual se profundiza, es cercana, empática y con involucramiento.

La generación de la teoría de la se genera o construye a partir de datos empíricos obtenidos y analizados. En la muestra se involucra a unos cuantos sujetos por que se pretende necesariamente generalizar los resultados de estudio. La concepción de los participantes en cuanto a la recolección de datos

³⁵HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos, BAPTISTA LUCIO, Pilar. Metodología de la investigación. Editorial Mc Graw-Hill Interamericana. México D.F2006. 4° edición. Pág. 51

son fuentes internas ya que el investigador es un participante. La finalidad del análisis de los datos es comprender a las personas y sus contextos.

Podemos dar cuenta entonces de una investigación cualitativa en este proyecto por el reporte de los conceptos observados; los estudiantes y por otro lado al observar el contenido de la inhibición, objeto de investigación, hay fe de la interacción entre investigador- sujeto con el resultado de los test realizados. Finalmente el reporte de los resultados se realiza con reportes que utilicen un tono personal y emotivo.

5.2 DISEÑO.

En la realización del presente ejercicio investigativo, luego de analizar varios diseños de investigación, se determinó realizar, en un primer momento, un ejercicio de carácter exploratorio, y en un segundo momento un ejercicio descriptivo. El primero tiene como objetivo primario facilitar una mayor penetración y comprensión del problema abordado. El segundo tiene como propósito principal describir las características o funciones de la problemática en cuestión.

Con respecto a la problemática abordada, existen pocos antecedentes al respecto. Al comenzar se presentaba un alto desconocimiento del tema. En este sentido se logró averiguar respecto a hechos, conceptos y variables del fenómeno estudiado. Sin embargo el ejercicio no podía terminar en un abordaje exploratorio puesto que no arrojaba los resultados deseados. Por tal razón se hizo necesario complementar este primer ejercicio con un abordaje descriptivo; éste permitió especificar los efectos producidos en el grupo al desarrollar con ellos la propuesta didáctica basada en juegos de representación, la cual se describe más adelante.

5.3 POBLACIÓN.

El área de la localidad de Engativá, ubicada en la zona occidental de la ciudad, limita, al norte, con el río Juan Amarillo, que la separa de la Localidad de Suba; al sur, con la avenida El dorado y el antiguo camino de Engativá que la separan de la localidad de Fontibón; al oriente, con la avenida calle 68 y las localidades de Barrios Unidos y Teusaquillo; y al occidente, con el río Bogotá y el municipio de Cota. Esta localidad es de estrato de 3 y 4; cuenta con un total de 332 barrios, 335 colegios, dos universidades y tres instituciones universitarias.

Uno de los 335 colegios de la Localidad 10 de Engativá es el colegio Marco Tulio Fernández, el cual se compone de 4 sedes en las que cuenta con un total de 1000 estudiantes tanto de la jornada mañana como de la tarde. El colegio tanto de la sede A, B, C y D están ubicados en sectores residenciales, donde tanto la sede D y la A se comunican con tres avenidas importantes como la avenida Boyacá, la rojas y la 26.

5.4 MUESTRA.

El curso 4^o de básica primaria, del colegio Marco Tulio Fernández, sede D, está conformando por un total de 38 estudiantes, de los cuales 18 son niñas y 20 son niños. Sus edades oscilan entre los 8 y 9 años; de estratificación tres y cuatro. Para la muestra de este ejercicio investigativo se delimitó de los 38 estudiantes, a solo 4 de ellos, de los cuales tres son niñas y un niño, los 4 con la edad de 9 años. Estos 4 niños de la muestra se escogieron ya que en ellos se evidenció problemas inhibitorios, los cuales les perjudican para su interacción socio afectiva.

Dos niñas de 9 años de la muestra tienen altos niveles de inhibición en los cuales se observan mediante el comportamiento que ellas muestran con sus compañeros. En ocasiones son agresivas, ofenden verbalmente con físicamente, no tienen un movimiento adecuado (expresión corporal), y son calladas. Para delimitar la población fue necesario aplicar diferentes instrumentos para concluir esta muestra final.

5.5 FASES UTILIZADAS EN EL DESARROLLO DEL EJERCICIO INVESTIGATIVO.

Para realizar el ejercicio de investigación se llevaron a cabo las siguientes fases:

5.5.1 Fase de reconocimiento de la problemática. En la fase de inicio el primer paso es hacer una Observación directa a la población del curso cuarto de primaria donde se va a mirar que posibles problemáticas tienen los niños tanto en la clase de educación física como fuera de ella.

5.5.2 Fase de desarrollo. A partir de lo observado se planteara buscar que instrumentos sirven para la búsqueda de esta problemática y posterior a eso aplicar estos instrumentos a la muestra específica seleccionada del curso 4 de primaria

5.5.3 Fase de conclusión. Finalmente se recolectarán los datos obtenidos de los instrumentos aplicados a la muestra para así sacar una conclusión final.

5.6 DISEÑO DE INSTRUMENTOS.

Los instrumentos utilizados en el presente ejercicio de investigación fueron los siguientes:

5.6.1 Observación de campo. Una vez identificado el problema de investigación, se diseñó una ficha de observación, la cual permitirá determinar cuáles son los comportamientos inhibitorios más notorios del niño aplicado en el comportamiento visto en las actividades planteadas para la ficha de observación.

Para implementar el primer instrumento de la ficha de observación, (ver anexo 1) lo primero que se aplicó fue los dos test procedentes a la ficha de observación, en este caso el test familiar y el test de Machover, los cuales

buscan que grado de inhibición tienen los niños y por qué se genera este problema en ellos.

A partir de la implementación de los test, seguidamente se aplicó la ficha de observación la cual se caracteriza en tener 15 factores conductuales observables, los cuales buscan mirar cuanta inhibición tiene el niño y como los aplica dentro de el mismo o en el entorno social.

Para lograr esto se aplica una serie de juegos de simulación de grado 1, en donde al niño se le pone una serie de situaciones o personajes los cuales él debe que realizar. Por ejemplo se le pide hacer como un pollo, como el hermano, u otros oficios. Este instrumento se aplicó previamente en la práctica correspondiente de educación física, con una duración de 30 horas. Cada niño de la muestra se le aplico 5 juegos de simulación con varios niveles de dificultad para así poder recolectar la información arrojada. Al terminar la realización del instrumento con la ayuda de una profesional en el área de psicología se hizo el diagnóstico previo y con base en eso se creó los 10 juegos de simulación para la muestra.

Lo primero que se hizo fue hacer unas series de actividades vinculadas al juego de simulación, donde se le pedía al niño hacer diferentes sonidos de personajes de la televisión o de muñecos animados frente a sus demás compañeros. Acorde a lo que hacía al niño, y al comportamiento que el generaba en la actividad se iba descartando o poniendo como muestra al niño, si uno de los 15 criterios de búsqueda era negativo. Es decir si un niño tenía los 15 criterios en forma negativa, este se pone en la lista de muestra, pero si solo tiene 5 o menos criterio no se pone en la lista de muestra.

Esta ficha de observación posibilito delimitar la población, para así poder después buscar y aplicar los juegos de simulación correspondientes para la muestra. Se aclara que esta ficha de observación fue aprobada por dos expertos en el área de psicología y especializados en el tema de inhibición.

5.6.2 El test familiar. Es uno de los test proyectivos en el cual, se le dice al niño que mediante una en blanco hoja dibuje como él quiera a lápiz o a color su familia. Cuando el niño termina de dibujar la familia se le dice al niño que escriba su nombre en donde él quiera, y al finalizar se le recoge el dibujo.

Para el análisis de este test proyectivo lo que se mira es A partir del dibujo, es como esta formadas las líneas, el grosos de ellas, el color que tienes los dibujos de la familia, y espacialmente las manos, pies y ojos. Cuando se rectifica con cuidado los dibujos se va detectando las problemáticas esenciales, sean positivas como negativas que tiene el niño en este test no se mira la problemática familiar sino la problemática emocional del niño.

Se aclara que este test busca la problemática que tiene el niño, pero este test no desglosa o no muestra la problemática concreta, es decir muestra las emociones afectadas del niño pero no especifica a fondo cuál de estas problemáticas es las más afectada del niño.

5.6.3 El test denominado de Machover. Este test proyectivo se denomina también test de la figura humana. Busca, mediante el dibujo, analizar especialmente aspectos de la personalidad del sujeto en relación a su auto-concepto, a su imagen corporal y a su estado emocional actual. A parte de esto este test lo que busca es observar cómo se encuentra el individuo tanto en la parte del comportamiento, de la aceptación del individuo a si mismo y como el limita y controla sus emociones dentro de sí mismo. Para esto, según la autora Karen Machover³⁶, mirar esos criterios, es necesario mirar los tres mecanismos de defensa del individuo para así poder llegar a la conclusión correspondiente de la problemática a tratar.

Para este test se le pide al niño que en una hoja dibuje una figura de una niña y en caso de las niñas que dibujen un niño completo. Lo que se busca en la figura es que problemas de personalidad posee el niño o niña, si el niño pinta la

³⁶ MACHOVER Karen, La Figura Humana Test Proyectivo De Karen. México. Editorial Paidó.2012.

niña de formas alteradas como rayones fuertes, cuerpo deforme, líneas gruesas o reteñidas, o lo dibuja en forma de niño mediante unas pautas establecidas del test se evaluarla detalladamente donde está el problema y por qué se origina. Para evaluar detalladamente la figura se emplea los tres mecanismos de defensa son: la identificación, la proyección y finalmente la introyección.

Los resultados previos de los dos instrumentos tanto el Machover como el test familiar, se harán al inicio y al final de la propuesta de intervención ejercida mediante los juegos de simulación en espacio abierto.

6. RESULTADOS INICIALES

Para los resultados iniciales obtenidos, se aplicó el siguiente instrumento:

6.1 FICHA DE OBSERVACIÓN.

A cada sujeto al realizar el juego requerido, se le completaba la tabla, llenando los criterios que se encuentran escritos allí. La tabla tiene una manera particular de llenar, ya que si el sujeto tiene cierta problemática se coloca en la casilla una “x” en SI y si no la tiene se coloca una “x” en NO.

Anexo 1

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA, CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE PROYECTO : <i>JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO ALTERNATIVA PARA LA DISMINUCIÓN DE LA INHIBICION DE CUATRO NIÑOS DE 8 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA IED MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA.</i></p>			
Lugar: Colegio Marco Tulio Fernández sede D		Tema: Inhibición	Curso: 4ª
Muestra: 4 estudiantes		criterios a observar: 15	Sección: 1
Modo Observación		<p>Para la observación se realizarán juegos de simulación de grado 1, donde se le pedirá al niño hacer una serie de sonidos de diferentes animales como de personajes de la vida cotidiana. Cada juego previsto a realizar (10 en total) se realizara con un aproximado de 5 minutos.</p>	
Conductas a Observar		SI	NO
Mantiene contacto visual con las personas con las que interactúa			
Participa en la actividad propuesta en clase			
Realiza movimientos en forma coordinada			
Hace un relato mientras actúa su personaje			

(nivel de comunicación verbal)		
Busca aprobación del profesor		
Presenta inhibición motora (interacción motora)		
Pregunta sobre cómo hacer la actividad		
Huye de la situación planteada en clase		
Actúa cuando los/las compañeros presionan		
No termina la actividad propuesta en la clase		
Su tolerancia a la frustración es baja		
Realiza movimientos carentes de coordinación		
No enfrenta la situación propuesta por el docente en la clase y la evade se retira		
No posee habilidad social, no conversa con sus compañeros, ni lidera la actividad a realizar.		
No actúa el rol o papel designado para él.		
NOMBRE MUESTRA NUMERO 1		

- Resultados del sujeto 1:

Conductas a Observar	SI	NO
Mantiene contacto visual con las personas con las que interactúa		✗
Participa en la actividad propuesta en clase		✗
Realiza movimientos en forma coordinada	✓	
Hace un relato mientras actúa su personaje (nivel de comunicación verbal)		✗
Busca aprobación del profesor	✓	
Presenta inhibición motora (interacción motora)	✓	
Pregunta sobre cómo hacer la actividad	✓	
Huye de la situación planteada en clase		✗
Actúa cuando los/las compañeros presionan		✗
No termina la actividad propuesta en la clase	✓	
Su tolerancia a la frustración es baja		✗
Realiza movimientos carentes de coordinación	✓	
No enfrenta la situación propuesta por el docente		✗

en la clase y la evade se retira		
No posee habilidad social, no conversa con sus compañeros, ni lidera la actividad a realizar.	✓	
No actúa el rol o papel designado para él.		✗
NOMBRE MUESTRA NUMERO 1	Daniela Montaña V	

- Resultados del sujeto 2

Conductas a Observar	SI	NO
Mantiene contacto visual con las personas con las que interactúa	✓	
Participa en la actividad propuesta en clase		✗
Realiza movimientos en forma coordinada		✗
Hace un relato mientras actúa su personaje (nivel de comunicación verbal)		✗
Busca aprobación del profesor	✓	
Presenta inhibición motora (interacción motora)		✗
Pregunta sobre cómo hacer la actividad	✓	
Huye de la situación planteada en clase		✗
Actúa cuando los/las compañeros presionan	✓	
No termina la actividad propuesta en la clase	✓	
Su tolerancia a la frustración es baja		✗
Realiza movimientos carentes de coordinación		✗
No enfrenta la situación propuesta por el docente en la clase y la evade se retira	✓	
No posee habilidad social, no conversa con sus compañeros, ni lidera la actividad a realizar.	✓	
No actúa el rol o papel designado para él.		✗
NOMBRE MUESTRA NUMERO 1	Johan Andrey Alba	

- Resultados del sujeto 3

Conductas a Observar	SI	NO
Mantiene contacto visual con las personas con las que interactúa		✗
Participa en la actividad propuesta en clase		✗
Realiza movimientos en forma coordinada		✗
Hace un relato mientras actúa su personaje (nivel de comunicación verbal)		✗
Busca aprobación del profesor	✓	
Presenta inhibición motora (interacción motora)		✗
Pregunta sobre cómo hacer la actividad		
Huye de la situación planteada en clase		✗
Actúa cuando los/las compañeros presionan		✗
No termina la actividad propuesta en la clase		✗
Su tolerancia a la frustración es baja	✓	
Realiza movimientos carentes de coordinación	✓	
No enfrenta la situación propuesta por el docente en la clase y la evade se retira	✓	
No posee habilidad social, no conversa con sus compañeros, ni lidera la actividad a realizar.		✗
No actúa el rol o papel designado para él.		✗
NOMBRE MUESTRA NUMERO 1	Valentina Valbuena	

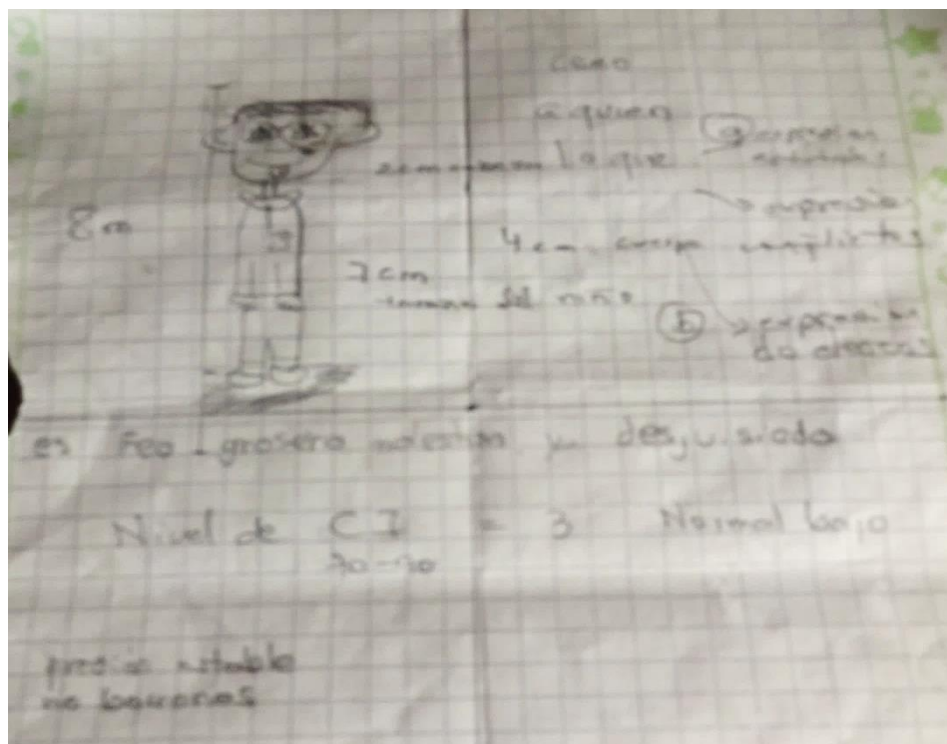
- Resultados del sujeto 4

Conductas a Observar	SI	NO
Mantiene contacto visual con las personas con las que interactúa	✓	
Participa en la actividad propuesta en clase		✗
Realiza movimientos en forma coordinada		✗
Hace un relato mientras actúa su personaje (nivel de comunicación verbal)		✗
Busca aprobación del profesor		✗
Presenta inhibición motora (interacción motora)	✓	
Pregunta sobre cómo hacer la actividad	✓	
Huye de la situación planteada en clase		✗
Actúa cuando los/las compañeros presionan	✓	
No termina la actividad propuesta en la clase		✗
Su tolerancia a la frustración es baja	✓	
Realiza movimientos carentes de coordinación		✗
No enfrenta la situación propuesta por el docente en la clase y la evade se retira	✓	
No posee habilidad social, no conversa con sus compañeros, ni lidera la actividad a realizar.		✗
No actúa el rol o papel designado para él.	✓	
NOMBRE MUESTRA NUMERO 1	Carol Julieth Rojas	

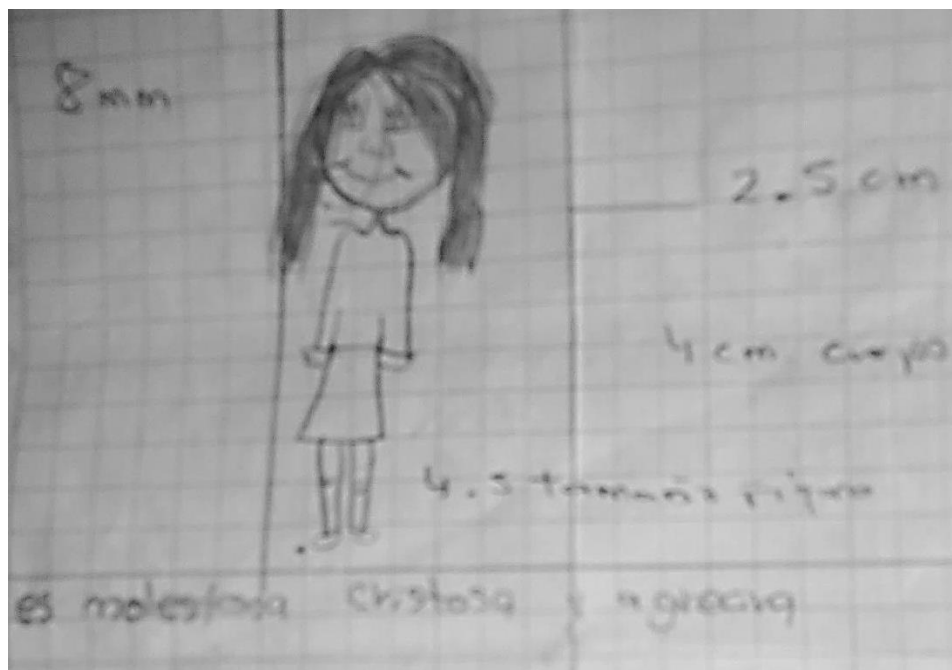
6.2 ANÁLISIS INICIALES DE LOS TEST APLICADOS.

A continuación se mostrarán los resultados iniciales obtenidos del test de Machover y test familiar acorde a la muestra seleccionada posteriormente, los cuales cada uno de ellos tiene sus análisis respectivos:

6.2.1 Análisis del test de Machover sujeto 1:



Dibujo del niño



Dibujo de la niña

- Análisis del test de Machover. El sujeto N°1 pinta un dibujo pequeño para las figuras femenina y masculina, mostrando con ello que posee una inexacta y baja valoración de sí misma. La cabeza de la figura femenina es grande, es con ello su esfuerzo por realizar de una manera adecuada las actividades intelectuales, resalta además con ello sentimientos de inseguridad.

La cara en la figura femenina tiene bastante énfasis, señalando con ello una preocupación por las relaciones sociales y por la apariencia externa de las personas o inclusive personal, signo que se manifiesta en compensación a la falta de seguridad en sí misma y la falta de asertividad. La boca también se destaca en el dibujo, es cóncava denotando con ello dependencia oral e inmadurez psicosexual, así como búsqueda de la atención de las demás personas a su alrededor. No le agrada saber o conocer la opinión que los demás tienen de ella, por eso no pinta las orejas en dibujo del rostro. El pelo está ordenado señalando con ello que posee temores relacionados con su sexualidad preadolescente.

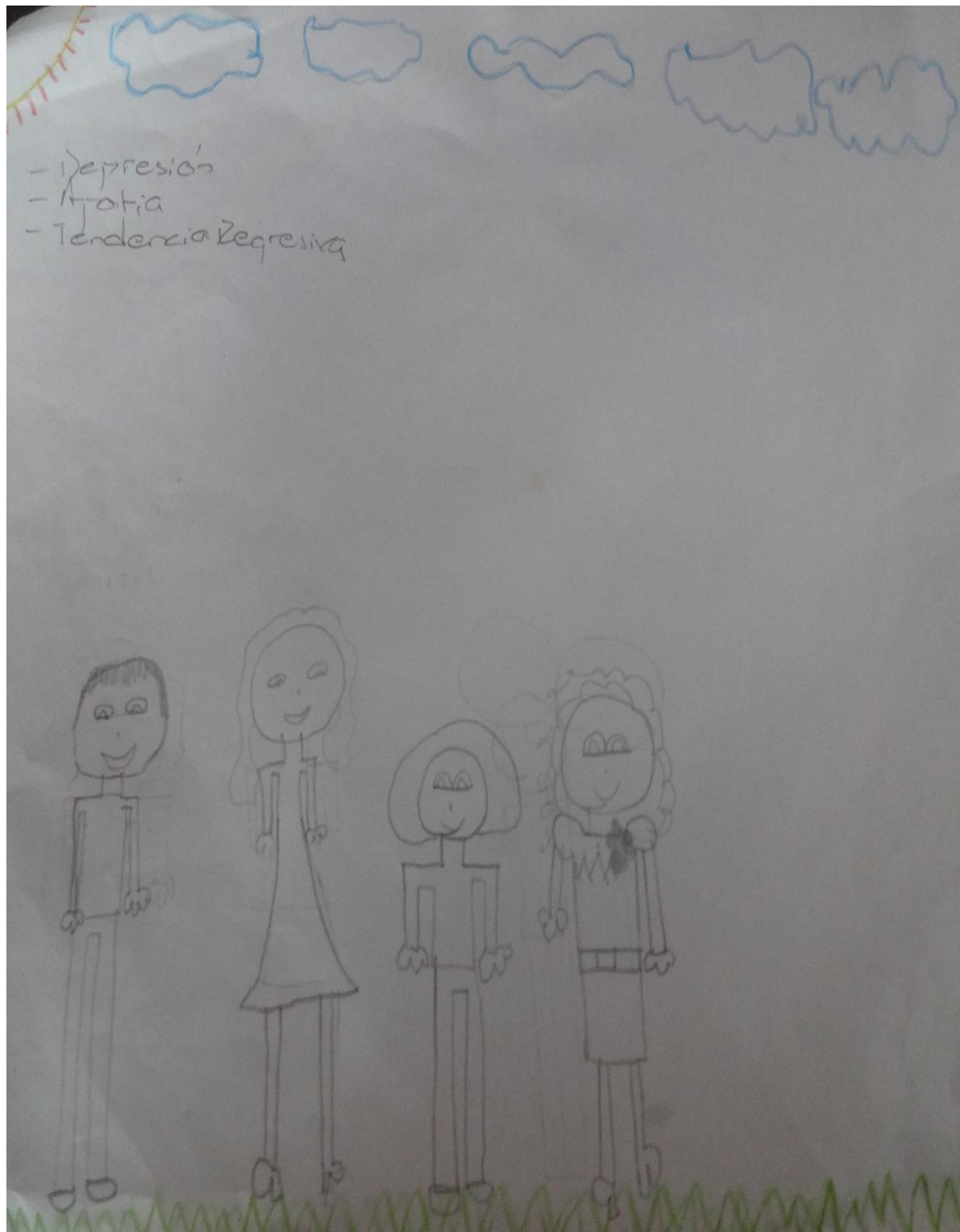
El tamaño y forma del cuello muestra un énfasis del control racional o intelectual sobre los impulsos físicos. Representa los brazos de manera delgada indicando ello cierta sensación que posee la niña de debilidad e inseguridad. Las manos las representa en forma de pétalos señala que la niña tiene mala habilidad manual, emotividad infantil y hostilidad. Las piernas cortas son reflejo de la sensación de inmovilidad, falta de autonomía. Los pies son representados en direcciones opuestas, mostrando que existe un conflicto entre la autonomía y la independencia.

El tronco es pequeño supone una negación de lo corporal a la que se aúna una sensación de inferioridad y debilidad física. De otra parte los hombros pequeños y redondeados significan sentimientos de inferioridad, falta de interés por cualquier tipo de poder físico. Se observa en la representación de la figura una serie de botones que manifiestan la dependencia y la necesidad de identificación con su figura materna a la cual considera como la guía de su conducta. El pelo sombreado significa ansiedad sobre los pensamientos y fantasías que se le ocurren.

La forma de la nariz como un gancho en las figuras que representa es una señal de agresión, de control excesivo sobre sí misma y de hostilidad. En la figura masculina aparecen casi los mismos rasgos que en la femenina en cuanto a cabeza, rostro, cuello, brazos, piernas y pies. Solo se destaca el corbatín en el cuello y los botones en la camisa de la figura masculina los cuales se interpretan como dependencia, necesidad de apoyo y aprobación por parte de esta figura del sexo opuesto. Los brazos de esta figura además están pegados al cuerpo queriendo con ello un control interno rígido y dificultad para relacionarse. Se destaca también la dirección de la mirada, pues en la figura masculina los ojos miran hacia la izquierda, mirada desviada, y se connotan como hostilidad y rebeldía.

En términos generales se puede decir que la niña posee todos los rasgos que definen la inhibición emocional, habiendo en sus representaciones de la figura humana la proyección de los conflictos que le impiden relacionarse de manera adecuada con las personas a su alrededor, caracterizado el cuadro por sentimientos de inferioridad, inseguridad, dificultad para establecer vínculos sociales, dependencia afectiva a sus padres, falta de autoestima y asertividad para manejar las relaciones a su alrededor.

6.2.2 Análisis del test Familiar sujeto 1:



- Análisis del test familiar. El dibujo de la familia es ubicado en la parte inferior de la hoja más hacia el lado izquierdo que al derecho, ello quiere decir que la niña manifiesta un distanciamiento hacia el entorno y una relación de dependencia del propio núcleo familiar. El hecho que esté ubicado en la parte inferior de la hoja indica pesimismo, pero también una tendencia hacia la acción práctica.

Por la forma del trazo se puede decir que predominan las líneas rectas situación que indica que en la niña hay un predominio de la razón sobre los sentimientos y cierta dificultad en la comunicación de los sentimientos o afectos. La fuerza del trazo es suave y débil indicando que la niña le afecta lo que los demás pueden decir de ella. Aun cuando el padre es representado en primer lugar es de tamaño pequeño, con sus brazos delgados y cortos dando signos de debilidad y falta de manejo de sus relaciones con la familia y el ambiente en general.

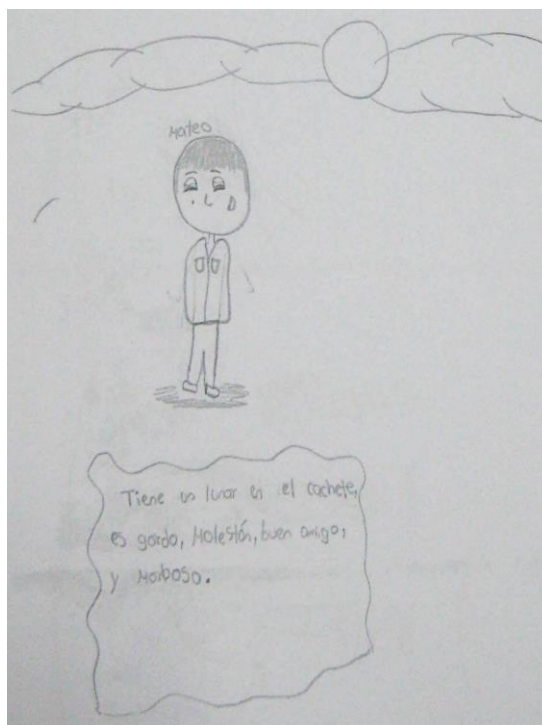
Es devaluado por la niña y se protege de su interacción a través de la figura materna quien protege a su hermana y a ella de él. La madre es magnificada en el dibujo por su tamaño y es la única en el dibujo a la que se le representan los ojos con pupilas pues los ojos de las demás figuras o personajes tienen los ojos vacíos indicando con ello dependencia e inmadurez.

En general el dibujo es estático, los personajes se observan estáticos si realizar ninguna actividad, indicando con ello problemas afectivos. El dibujo es realizado con líneas débiles y finas indicando falta de asertividad, timidez, inseguridad, retraimiento, control rígido de los impulsos, falta de vitalidad y perdido del entusiasmo.

6.2.3 Análisis del test de Machover sujeto 2:



Dibujo de la niña



Dibujo del niño

- Análisis del test de Machover: La sujeto N°2 ubica su dibujo en el plano izquierdo queriendo manifestar con ello una gran actividad mental dirigida hacia la fantasía, como compensación a su baja habilidad social. Representa, de otra parte, una cabeza grande en los dibujos de la figura humana, denotando ello agresividad, narcisismo, vanidad, aspiraciones intelectuales debido posiblemente a un mal rendimiento académico, introversión.

La forma redonda de la cabeza muestra de otra parte, falta de adaptación social. La cara de los dos dibujos (el femenino y el masculino) se ven expresivas, lo cual es un signo de que puede comunicarse adecuadamente. La expresión facial de los dibujos muestra en ellos un tipo de mirada fija que se interpreta como agresividad, dominio, ataque. Las caras de los dibujos están sonrientes, ello muestra humor, placer, necesidad de justificación, y un tipo de defensa de sí misma, aparecer como agradable para recibir aceptación de los demás.

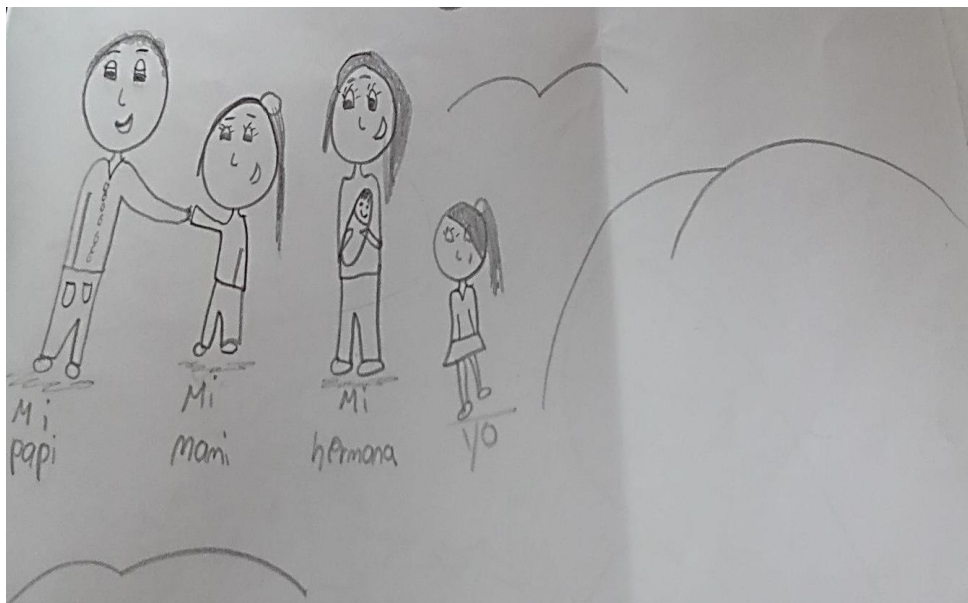
El desplazamiento de la boca hacia la derecha muestra que ella puede ser una persona que expresa en algunas oportunidades arranques de mal humor. La forma cóncava de la boca manifiesta infantilismo, dependencia, y una demanda de atención y aprobación de los demás. El tamaño de la boca en los dibujos por otra parte, estaría mostrando que ella niega esa necesidad de dependencia hacia los demás. Los ojos, denominados ojos que no ven, significan son representados por personas con carácter infantil.

Los brazos aparecen en los dibujo con forma muy delgada mostrando que la sujeto considera ser una persona débil e insegura, además son largos, lo cual muestra que es una persona ambiciosa por compensación de su sentimiento de inseguridad. Las piernas son cortas, manifestando con ello una sensación de inmovilidad, de falta de autonomía. Son además representadas como atrofiadas, reafirmando en ella la sensación de debilidad y de pérdida de poder y autonomía. Las cejas aparecen como delineadas significando ello que posee estereotipos sociales, refinamiento, vanidad.

Las orejas no son representadas en los dibujos, queriendo decir que rechaza la opinión que los demás tienen sobre ella. El pelo es ordenado, ello significa que posee barreras de orden sexual.

La nariz, es puntiaguda y en forma de gancho, manifestando con ello deseos de dominio, con cierta tendencia agresiva por una parte, y por otra un control excesivo del enojo. El cuello es largo en las figuras, ello denota cierta falta de coordinación y una falta de control sobre sus impulsos y deseos. Los pies de los dibujos son pequeños, lo cual significa cierta dependencia de los demás. Y están representados en direcciones opuestas mostrando ambivalencia sobre la autonomía o la dependencia. El tronco es representado en los dibujos como largo, manifestando una lucha interior en ella por el dominio o poder sobre los demás.

6.2.4 Análisis del test familiar sujeto 2:



- Análisis del test familiar. El tamaño del dibujo en el test de la familia es pequeño, lo cual significa una inexacta valoración de sí misma y de la presencia de sentimientos de inferioridad. La dirección en la que se encuentra la representación de la familia es hacia la izquierda, lo cual significa que hay un mayor distanciamiento hacia el entorno y una gran relación de dependencia del

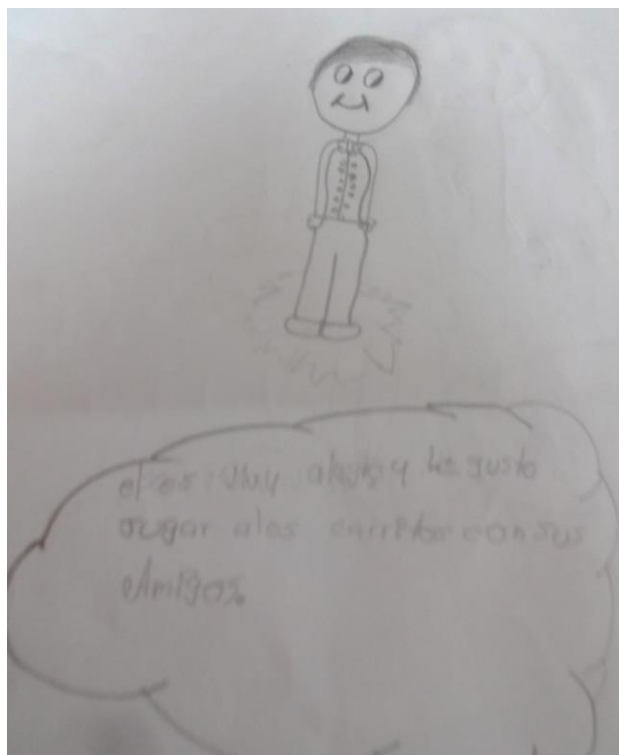
propio núcleo familiar. La Situación del dibujo en la parte de arriba de la hoja indica, alegría, espiritualidad.

La forma del trazo de las figuras, en las que predominan las líneas rectas, indica un predominio de la razón sobre los sentimientos y cierta dificultades en la comunicación de los afectos. En relación al contenido del dibujo puede verse que es esquemático, mostrando que es una niña que se concentra en lo que está haciendo, así de otra parte muestra que es fantasiosa y divagadora. En relación a la actividad que están haciendo los personajes del dibujo, se deriva de lo representado que está como de paseo, ello muestra cierto nivel de madurez y bienestar por parte de la niña.

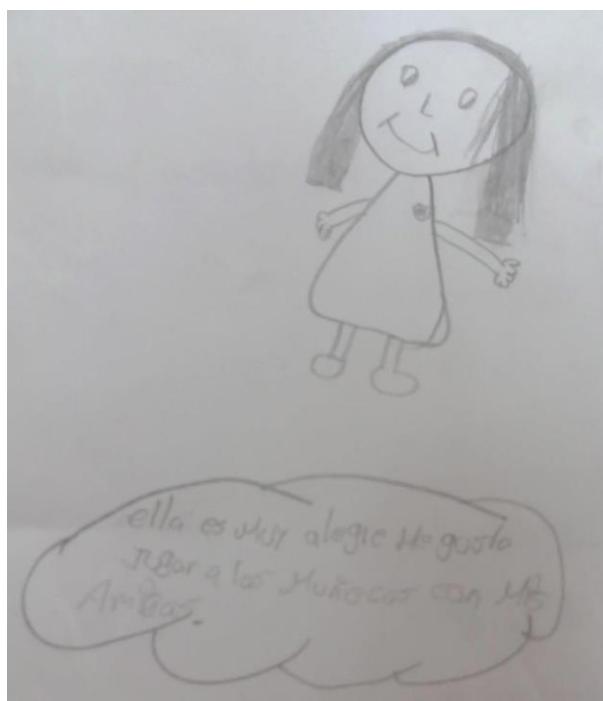
El primer personaje del dibujo es el padre de la niña, es la figura de mayor tamaño y es representado con bastante detalle apareciendo botones, corbatín y bolsillos. Al parecer puede ser una figura vital en el núcleo familiar para la niña, pero que le puede generar cierto tipo de conflicto siendo además una relación con cierta ambivalencia, pues la niña lo representa sin manos, devaluándolo de cierta forma por ello.

La madre además quien está de la mano del padre, es representada de menor tamaño que la hermana mayor, muestra que la niña la representa casi igual a ella, denotando que hay una gran identificación con la figura materna. Las manos de las figuras representadas no aparecen pudiendo ello significar que hay problemas o conflictos relacionados con la expresión del afecto en este núcleo familiar.

6.2.5 Análisis del test de Machover sujeto 3:



Dibujo del niño



Dibujo de la niña

- Análisis del test de Machover: El sujeto N°3 pinta un dibujo pequeño para las figuras femenina y masculina, mostrando con ello que posee una inexacta y baja valoración de sí misma. La cabeza de la figura femenina es grande, mostrando con ello su esfuerzo por realizar de una manera adecuada las actividades intelectuales, muestra además con ello sentimientos de inseguridad.

La cara en la figura femenina tiene bastante énfasis, señalando con ello una preocupación por las relaciones sociales y por la apariencia externa de las personas o inclusive personal, signo que se manifiesta en compensación a la falta de seguridad en sí misma y la falta de asertividad. La boca también se destaca en el dibujo, es cóncava denotando con ello dependencia oral e inmadurez psicosexual, así como búsqueda de la atención de las demás personas a su alrededor. No le agrada saber o conocer la opinión que los demás tienen de ella, por eso no pinta las orejas en dibujo del rostro.

El pelo está ordenado señalando con ello que posee temores relacionados con su sexualidad preadolescente. El tamaño y forma del cuello muestra un énfasis del control racional o intelectual sobre los impulsos físicos.

Representa los brazos de manera delgada indicando ello cierta sensación que posee la niña de debilidad e inseguridad. Las manos las representa en forma de pétalos señala que la niña tiene mala habilidad manual, emotividad infantil y hostilidad. Las piernas cortas muestran sensación de inmovilidad, falta de autonomía. Los pies son representados en direcciones opuestas, mostrando que existe un conflicto entre la autonomía y la independencia.

El tronco es pequeño supone una negación de lo corporal a la que se aúna una sensación de inferioridad y debilidad física. De otra parte los hombros pequeños y redondeados significan sentimientos de inferioridad, falta de interés por cualquier tipo de poder físico. Se observa en la representación de la figura una serie de botones que manifiestan la dependencia y la necesidad de identificación con su figura materna a la cual considera como la guía de su conducta. El pelo sombreado significa ansiedad sobre los pensamientos y fantasías que se le ocurren.

La forma de la nariz como un gancho en las figuras que representa es una señal de agresión, de control excesivo sobre sí misma y de hostilidad. En la figura masculina aparecen casi los mismos rasgos que en la femenina en cuanto a cabeza, rostro, cuello, brazos, piernas y pies. Solo se destaca el corbatín en el cuello y los botones en la camisa de la figura masculina los cuales se interpretan como dependencia, necesidad de apoyo y aprobación por parte de esta figura del sexo opuesto.

Los brazos de esta figura además están pegados al cuerpo queriendo con ello un control interno rígido y dificultad para relacionarse. Se destaca también la dirección de la mirada pues en la figura masculina los ojos miran hacia la izquierda, mirada desviada, y se connotan como hostilidad y rebeldía. En términos generales se puede decir que la niña posee todos los rasgos que definen la inhibición emocional, existiendo en sus representaciones de la figura humana la proyección de los conflictos que le impiden relacionarse de manera adecuada con las personas a su alrededor, caracterizado el cuadro por sentimientos de inferioridad, inseguridad, dificultad para establecer vínculos sociales, dependencia afectiva a sus padres, falta de autoestima y asertividad para manejar las relaciones a su alrededor.

6.2.6 Análisis del test familiar sujeto 3



- **Análisis del test familiar:** En el Dibujo de la Familia se puede observar que la niña tiene una inexacta valoración de sí misma, con sentimientos de inferioridad, información que se deduce a partir de la representación de un dibujo pequeño de su núcleo familiar. El dibujo se encuentra ubicado en el plano izquierdo de la hoja, señalando con ello un distanciamiento considerable del entorno que la rodean y una gran dependencia de su núcleo familiar.

El predominio de trazos curvos habla de una gran sensibilidad y afecto por parte de la niña. Sus trazos son firmes lo cual sugiere que posee cierta seguridad en sí misma. Los ojos bizcos o desviados de los personajes del dibujo muestran cierto nivel de rebeldía y hostilidad en la niña. Se omite la nariz en los dibujos del rostro mostrando con la timidez, retraimiento y ausencia de agresividad manifiesta.

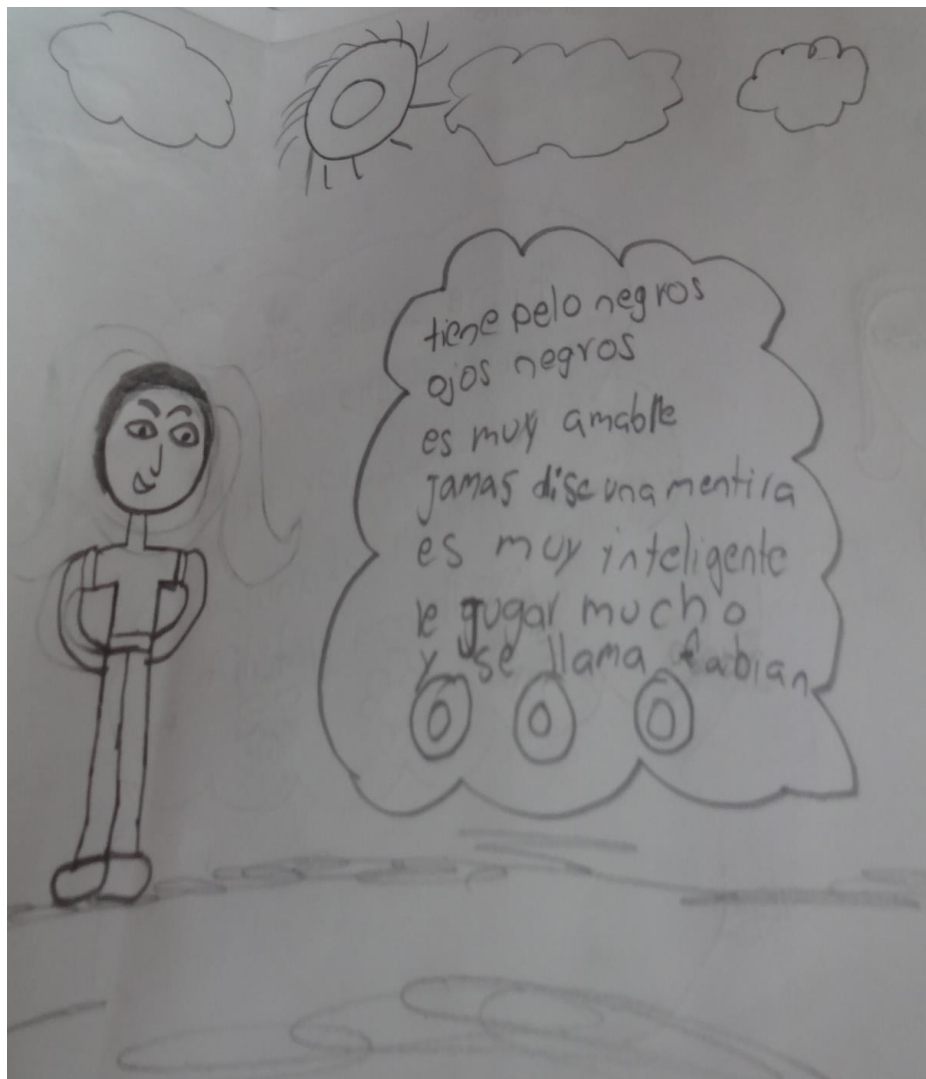
La ausencia de pies en la figura paterna puede interpretarse que es desvalimiento por no tener en que apoyarse, rasgo conferido al padre, el cual puede ser una figura que aunque presente en el dibujo no es una relación de la que la niña obtenga apoyo, puede ser una figura que la abandona y la deja a su suerte en determinados momentos. La omisión del cuello en los dibujos de la mamá y la hija puede significar inmadurez, impulsividad y un control interno pobre por parte de las dos. Los brazos cortos en el dibujo de la mamá y la hija señalan que existe una dificultad para conectarse con el mundo exterior y en general con aquellos que la rodean.

Las piernas juntas e la figura del padre y la hija significan rigidez, y una dificultad interna para controlar impulsos. Los dibujos realizados con trazos suaves significan de otra parte, timidez, suavidad o bien inhibición de los instintos. Es una niña que prefiere más el pasado debido a las gratificaciones que recibió (todo tiempo pasado fue mejor). El dibujo está ubicado en el plano izquierdo queriendo también ello significar que la niña tiende a comportarse de manera impulsiva, buscando la satisfacción inmediata, franca y emocional de sus demandas o necesidades emocionales e impulsos. Tiene temor por el

futuro, pues le implica vivir de manera independiente y autónoma dado su crecimiento permanente, situación en la que no puede esperar el confort que posee en estado de dependencia de su núcleo familiar.

Se observa mayor cercanía con la figura materna, en la que se refugia para continuar dependiendo de ella y obtener seguridad, y no del padre, al cual devalúa al no pintarle pies. Su conflicto reside en depender para obtener seguridad y confianza, el padre no parece ser la figura que le brinde apoyo incondicional como la madre. Esto hace que la niña retroalimente una vez tras otra la inhibición emocional, considerándose como menos valiosa, insegura y temerosa de proyectarse en el entorno social.

6.2.7 Análisis del test de Machover sujeto 4:



Dibujo del niño



Dibujo de la niña

- Análisis del test de Machover: La sujeto N°4 ubica sus dibujos al lado izquierdo de la hoja, lo cual significa una inclinación de la niña a ver el pasado como un tiempo mejor, pero a la vez expresa un temor por lo que le pueda acontecer en el futuro. Los trazos en el dibujo de las dos figuras, la masculina y la femenina son fuertes, lo cual evidencia audacia, violencia o liberación instintiva. En sus dibujos se observa un mayor uso de las líneas rectas y

anguladas lo cual nos dice que es una niña racional cuya espontaneidad esta inhibida.

La cabeza en los dos dibujos es grande significando una lucha por ser intelectual, actividad fantasiosa como fuerte satisfacción. Hace un especial énfasis en los rostros de los dos dibujos mostrando cierta preocupación por las relaciones sociales y por la apariencia externa como una compensación por su sentimiento de inseguridad y falta de asertividad.

La boca en sus dibujos denota dependencia y además son anchas lo cual quiere decir que la niña congenia con los demás de manera forzada, presentando una fachada aceptable para ocultar sentimientos menos aceptables. Las manos se omiten en ambos dibujos, mostrando que hay un sentimiento de culpa o de inadecuación en el manejo del ambiente que la rodea, hay además cierta agresividad y una sensación de debilidad frente a los demás. Las piernas de la figura masculina y de la femenina son largas mostrando una lucha por la autonomía, ambivalencia entre ser independiente o no.

Los pies son representados en direcciones opuestas siendo una ratificación de lo dicho sobre las piernas. El tronco en las dos representaciones de la figura humana es pequeño, lo cual quiere decir que la niña tiene una sensación de inferioridad y debilidad física.

Los hombros son grandes, quiere decir que le preocupa el poder físico que poseen las figuras masculinas. Tiene además una forma cuadrada lo cual refleja hostilidad. Hace énfasis en la cintura de las dos figuras significando ello que tiene una fuerte necesidad de dependencia y una fuerte sensación de inmadurez corporal. Los ojos que pinta en los dos dibujos son grandes y acentuados significan curiosidad. Las orejas no aparecen en ninguno de los dibujos mostrando que le preocupa lo que los demás piensan de ella. El pelo sin sombrear significa depresión. El cuello corto significa fluidez de impulsos básicos con un control deficiente sobre ellos. Los brazos por detrás de la espalda en sus dibujos expresa culpabilidad, necesidad de controlar la

expresión de la agresividad. Las manos omitidas en los dos dibujos expresan la sensación de inadecuación en el manejo del medio ambiente, culpa por la sensación de agresividad y hostilidad.

6.2.8 Análisis del test familiar sujeto 4:



- Análisis del test familiar: De acuerdo al tamaño del dibujo de la niña, se puede decir que la representación de la familia en el papel ocupa un gran espacio, por ello puede deducirse que la niña experimenta un tipo de limitación o constricción de tipo espacial que se compensa ocupando un espacio grande en el papel. Se acompaña de una tendencia agresiva que se expresa en una descarga motora. Los trazos de la representación de la familia son fuertes, es típico de niños asertivos o de niños tensos. Además se observan trazos largos que so típicos de niños con un firme control de su conducta, de tipo recto, característicos de niños auto afirmativo o agresivo.

Se suma a ello líneas quebradas o indecisas o que poseen continuidad porque fueron varias veces reforzadas, esto se asocia con inseguridad o ansiedad. Hay en el dibujo empleo de detalles expresivos característico de niños obsesivos que sienten que el mundo que los rodea es incierto, imprevisible y/o peligroso, se defienden contra el caos interno o externo creando un mundo estructurado y ordenado con rigidez.

Cuando la simetría del dibujo es bilateral y se encuentra enfatizada a lo largo del dibujo se puede hablar de rigidez, el control emocional en este caso es obsesivo compulsivo. En relación a la ubicación del dibujo, entre el medio y la parte inferior de la hoja muestra que la niña posee cierto nivel de inseguridad y depresión, o bien que se encuentra ligada a la realidad, u orientada hacia lo concreto. En relación con el tamaño de las figuras representadas se observa que el padre y la madre son de tamaño superior a las otras dos figuras la de ella y la de su hermana.

Tanto el padre como la madre poseen gafas. Ella aparece al lado de la madre y su hermana Isa al lado del padre, pudiendo significar que existe una relación de dependencia afectiva con la madre y de apoyo emocional, al padre lo representa primero que todas las figuras pero representa una mascota a su lado lo cual le da el estatus de una figura desvalorizada por la niña, según lo interpreta el test de la familia, proyectando en el animal características que no le agradan de su figura paterna, se protege de él colocando a su hermana menor, tal vez por celos o rabia o para establecer un muro de protección hacia ella. El cuello en todos los dibujos aparece corto indicando una dificultad para integrar los impulsos físicos.

Las orejas son omitidas en todas las figuras representadas indicando que existe algún secreto familiar que la niña desconoce a cabalidad, o que hay algún tipo de información que ella no quiere escuchar. La representación de los ojos de ella hace que este mirando para el lado contrario a todas las figuras porque ella aparece mirando hacia la derecha, esto puede representar rebeldía o agresividad hacia la madre que está cerca de ella en el dibujo.

7. ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA REDUCIR NIVELES DE INHIBICIÓN EN NIÑOS DE CUARTO DE PRIMARIA DEL I.E.D MARCO TULIO FERNÁNDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA

7.1 CONTEXTO DE INVESTIGACIÓN.

Al realizar los diferentes test en donde el objetivo principal fue mirar cómo está la integración a nivel familiar y social por una parte, como emocional por otra de los niños del grado cuarto de básica primaria del colegio Marco Tulio Fernández, se escogió específicamente a cuatro estudiantes. Para esto se planea este recurso didáctico, que pretende utilizar los juegos de representación como vehículo para facilitar la integración, ya que estos se fundamentan en la teoría de los esquemas según en la cual los niños y las niñas organizan sus experiencias del mundo en representaciones mentales.

A través de las experiencias diarias los niños y las niñas aprenden una visión concreta del mundo y desarrollan un conocimiento base a partir del cual darán sentido a las nuevas experiencias. Ellos organizan su conocimiento de los acontecimientos familiares o de sus experiencias en representaciones mentales, como por ejemplo, en el Colegio Marco Tulio Fernández, sede D, una secuencia ordenada de acciones organizadas en torno a una finalidad o un objetivo y que incluye actores, acciones y elementos materiales. La mayoría de las personas tenemos un esquema de lo que representa comer en un restaurante que incluye una serie de acciones, como pedir lo que se quiere, comer y pagar, e implica a camareros, clientes y cajero.

7.2 PROPÓSITOS DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

Con la estrategia didáctica se quiere lograr:

- Explorar y fortalecer los niveles de expresividad, espontaneidad y relación social de los niños y niñas.

- Propiciar, a través del desarrollo de la propuesta, la disminución de los niveles de inhibición en el grupo objeto de estudio.
- Generar, al interior del grupo objeto de estudio, una reflexión respecto a la existencia de niveles de inhibición.

7.3 JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO CONTENIDO BÁSICO DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.

Como contenidos básicos de la presente propuesta de intervención se determinaron 16 juegos.

7.4 ESTRUCTURA.

La estructura a seguir está determinada por 16 unidades, las cuales se dividieron en cuatro tendencias:

TENDENCIA	NOMBRE DEL JUEGO	ROLES	DESCRIPCIÓN	ESPERADO
FAMILIARIZACIÓN Y PROXIMIDAD	El Hospital	<ul style="list-style-type: none"> • Médico • Paciente • Enfermera • Paramédico 	En grupo de 4 personas se le dirá a cada integrante que función deben hacer para solucionar un problema determinado. En este caso un paciente llega herido al hospital, y los demás integrantes del hospital deberán ayudar al herido para así poderlo salvar.	Se espera que el estudiante se familiarice en el entorno que se encuentra, en el grupo, y en los roles de cada juego, como en la situación que lo compone.
	La Supervivencia	<ul style="list-style-type: none"> • Rescatista aéreo • Rescatista Terrestre • Afectado • Guía del lugar 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad. La actividad consiste en que hay una inundación, donde se encuentra un afectado, la misión es rescatar al afectado, para ello cada integrante desempeñará la función como el rescatista el guía etc.	
	El Restaurante	<ul style="list-style-type: none"> • Domiciliario • Clientes • Cocinero • Mesero 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad. La situación consiste en que hay un restaurante, donde llega una familia a pedir una almuerzo, para ello solo hay un mesero y un cocinero. Entre más tiempo se demore el domicilio llega más personas al lugar.	
	Los Bomberos	<ul style="list-style-type: none"> • Bombero • Rescatista • Afectado • Afectado 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, esta actividad es la similar que el juego número 2	

VERBALI- ZACION Y ACUERDOS	La Plaza De Mercado	<ul style="list-style-type: none"> • el ama de casa • el carguero • el vendedor • el comprador 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, en esta actividad se va a recrear en una simulación real, donde cada personas va a ir a la plaza y van a comprar diferentes alimentos para llevar a la casa.	<p>Se espera que el estudiante a nivel grupal ejecute de manera creativa y pacifica acuerdos verbales frente a cada rol, y a cada situación que el juego les pida.</p>
	La Estación De Buses	<ul style="list-style-type: none"> • El ladrón • El vendedor • El policía • El pasajero 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, en esta situación en un bus, un pasajero va a su destino, en un momento determinado un ladrón se sube e intenta robar a los pasajeros. Un vendedor se da cuenta de la situación y decide llamar a la policía.	
	El Odontólogo	<ul style="list-style-type: none"> • El odontólogo • El auxiliar • El paciente • El recepcionista 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, llega una paciente a la odontología por un dolor de muela. La situación se ejecuta cuando el individuo se acuesta en la cama y los demás integrantes actuaran según el rol que tengan.	
	El Banco	<ul style="list-style-type: none"> • El cliente • el cajero • El transportador de dinero • El ladrón 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, esta situación es igual a la actividad número 6.	

DESARROLLO Y EXPLORACION	Partido De Futbol	<ul style="list-style-type: none"> • El taquillero • El narrador • Los jugadores • Los espectadores 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, la situación se ejecuta en un estadio de futbol, donde cada integrante deberá tener un rol específico y simular las condiciones que se ven en el estadio.	Se espera que el estudiante desarrolle de forma armónica e imaginativa el rol seleccionado por el mismo, y a partir de esto ejecute y planee sus acciones dentro del entorno y de la situación planteada en el juego.
	Supermercado	<ul style="list-style-type: none"> • El cliente • El cajero • El almacenista • El ladrón 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, esta simulación se recrea como los juegos 6 y 8.	
	El descubrimiento de América	<ul style="list-style-type: none"> • Cristóbal Colón • El Observador • El conductor del Barco • Los Indígenas • La comisión Española 	A través del juego se trata de recrear el descubrimiento de América por parte de Cristóbal Colón	
	El Presidente de la República hace un discurso	<ul style="list-style-type: none"> • El presidente • Los miembros del Pueblo • Los ministros • Los guardaespaldas 	Juego que permite recrear como un líder se dirige a sus ciudadanos y cómo estos siguen el discurso dando vivas a su Líder. Recrea además como se da la seguridad del Presidente	

CONCLUSION	Carrera de Autos	<ul style="list-style-type: none"> • Corredores • Competencia • Premiación 	Permite imitar una competencia de autos y como se premia al ganador	Se espera que el estudiante en los últimos juegos, pueda comunicarse asertivamente con sus compañeros del curso, como de la muestra, y a la vez se espera que hayan disminuido progresivamente la inhibición, o algunos parámetros inhibitorios.
	El noticiero	<ul style="list-style-type: none"> • Presentador Noticias • La noticia deportiva • La noticia de Modas • La farándula 	Permite desarrollar la habilidad para contar un hecho, perder el miedo a hablar en público.	
	El pastelero	<ul style="list-style-type: none"> • El pastelero • El auxiliar • El cajero • El cliente 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad. La situación a representar es que llega una persona que necesita urgentemente un pastel.	
	La huerta	<ul style="list-style-type: none"> • El fumigador • El campesino • El vendedor • El cliente 	En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad. La situación a representar es, que en la huerta se están marchitando las plantas, las cuales se deben recuperar, porque al siguiente debe salir a la venta.	

7.5 IMPLEMENTACION.

El siguiente es la implementación con el cual se realizó cada uno de los juegos planteados:

Nº	Nombre del juego	Lugar	Fecha
1	El hospital	Espacio abierto	Martes 11 de febrero
2	La supervivencia	Espacio abierto	Jueves 13 de febrero
3	El restaurante	Espacio abierto	Viernes 14 de febrero
4	Los bomberos	Espacio cerrado	Martes 18 de febrero
5	La plaza de mercado	Espacio cerrado	Jueves 20 de febrero
6	La estación de buses	Espacio cerrado	Viernes 21 de febrero
7	El odontólogo	Espacio cerrado	Martes 25 de febrero
8	El banco	Espacio cerrado	Jueves 27 de febrero
9	Partido de futbol	Espacio cerrado	Viernes 28 de febrero
10	Supermercado realización de posttest	Espacio cerrado	Jueves 6 de marzo
11	Descubrimiento de América	Espacio cerrado	Jueves 13 de marzo
12	El Presidente de la Republica	Espacio cerrado	Jueves 20 de marzo
13	Carrera de autos	Espacio cerrado	Jueves 27 de marzo
14	El noticiero	Espacio cerrado	Jueves 3 de abril
15	El pastelero	Espacio cerrado	Jueves 10 de abril
16	La huerta	Espacio cerrado	Jueves 24 de abril

7.5.1 Metodología utilizada para el desarrollo de cada juego. Para cada juego de representación lo primero que se hizo fue seleccionar un grupo de 4 personas (muestra) en los cuales cada integrante del grupo tuvo diferentes roles o papeles que desarrollaron durante la actividad. Se aclara que cada juego tuvo una situación ya sea positiva como negativa, en donde los estudiantes debían buscar una solución a dicho problema.

Los integrantes del grupo escogieron el sitio en donde querían realizar dicha actividad; además ellos determinaban el tiempo para organizar, plantear y ejecutar el juego.

Se estima que los juegos duraban aproximadamente entre 30 minutos a 1 hora, acorde con los tres días (Martes, jueves y viernes), en donde se realizará los juegos planteados para la disminución de inhibición de la muestra seleccionada, donde se observó el comportamiento del niño, y el cómo manejó las situaciones acorde al papel que el niño que tenía, y posterior a ello se realizó un registro de la evolución del niño.

7.5.2 Sesión de clase. En el desarrollo de cada una de las sesiones se utilizó un formato (ver anexo N^o 2), el cual permitió organizar aspectos logísticos y específicos relacionados con el desarrollo de las sesiones.

JUEGOS DE REPRESENTACIÓN COMO ALTERNATIVA PARA LA DISMINUCIÓN DE LA INHIBICIÓN EN CUATRO NIÑOS DE 8 Y 9 AÑOS DE EDAD, DE LA I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA.

PROPÓSITO: Determinar el efecto que genera la aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos de representación, orientada a disminuir los niveles de inhibición en los niños de 8 y 9 años del curso 4^o de básica primaria.

LUGAR: _____ **FECHA:** _____

DURACIÓN: _____

METODOLOGÍA: Resolución de problemas.

TIPO DE JUEGO: Juego de representación de grado b2 de inhibición aplicado al juego del médico.

Roles: en el juego del restaurante cada integrante tendrá un rol específico.

- Rol del domiciliario
- Rol del cliente
- Rol del cocinero
- Rol del mesero

Descripción del juego:

En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad. La situación consiste en que hay un restaurante, donde llega una familia a pedir una almuerzo, para ello solo hay un mesero y un cocinero. Entre más tiempo se demore el domicilio llega más personas al lugar

OBSERVACIONES: _____

7.6 UNIDAD DIDÁCTICA (SESIÓN)

Para cada sesión se realizó una unidad, las cuales están divididas en cuatro fases.

I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO CUARTO DE PRIMARIA			
Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición SESIÓN # 1			
Materiales: _____		Fecha: _____	
FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERÍSTICAS
INICIAL	Activación	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: correr y saltar	10 min	Realizar una pequeña carrera hasta los conos, donde se encuentran los lazos y allí saltar (manera libre) 5 veces.
APLICACIÓN	Juego N° 1	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	El hospital: En grupo de 4 personas se le dirá a cada integrante que función deben hacer para solucionar un problema determinado. En este caso un paciente llega herido al hospital, y los demás integrantes del hospital deberán ayudar al herido para así poderlo salvar.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior
OBSERVACIONES: Los 4 integrantes de la muestra, participan activamente pero no respetan las reglas del juego de representación, y en la mita de la actividad dos de ellos dos niñas se van de la actividad y rompen la línea imaginaria de sus otras dos compañeras.			

7.7 MODELO PEDAGÓGICO

MODELO PEDAGÓGICO	
<p>Constructivista Este modelo es instrumento de investigación de carácter teórico, creado para representar idealmente al proceso de enseñanza, se aplica este modelo porque el aprendizaje para el niño es el resultado de un proceso de construcción personal y colectiva de nuevos conocimientos, actitudes y vivencias.</p>	
Rol del docente	Rol del estudiante
<p>Guía para que los estudiantes logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje. Estimula y acepta la iniciativa y autonomía (independencia) del educando.</p> <p>Utiliza información de fuentes primarias, además de recursos materiales físicos, interactivos y manipulables.</p> <p>Usa terminología cognitiva, a saber: clasificar, analizar predecir, crear, inferir, deducir, elaborar, pensar, etcy permite que el estudiante dirija el aprendizaje, cambie la estrategia y cuestione el contenido.</p> <p>Estimula la curiosidad e interés del estudiante a través de preguntas amplias y valorativas; igualmente, induce al alumno a inquirir.</p> <p>Crea situaciones y experiencias que “contradigan” la hipótesis original, a fin de estimular la reflexión. Provee tiempo al estudiante para establecer relaciones y crear metáforas. Alimenta la curiosidad de los estudiantes a través del uso frecuente del modelo de aprendizaje.</p>	<p>Poseedor de conocimientos sobre los cuales habrá de construir nuevos saberes.</p> <p>Según Ausubel “Sólo habrá aprendizaje significativo cuando lo que se trata de aprender se logra relacionar de forma sustantiva y no arbitraria con lo que ya conoce quien aprende, es decir, con aspectos relevantes y preexistentes de su estructura cognitiva”</p> <p>Responsable de su proceso de aprendizaje, busca información e interactúa con los contenidos de curso.</p> <p>Promotor de su propio aprendizaje relaciona la información o contenidos con su estructura cognitiva.</p> <p>Auto gestiona y autoconstruye su propio desarrollo humano.</p>
<p>Evaluación: Se orienta en los procesos que construye el niño, más que ver el resultado, se tiene en cuenta las particularidades de cada sujeto, su propio ritmo de aprendizaje y las condiciones que facilitan el aprender. Se valora de manera cualitativa.</p>	

7.8 MÉTODO DIDÁCTICO

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	
Descripción: este método permite que los alumnos descubran alternativas de solución de problemas o situaciones planeadas por el docente, deben resolver problemas siendo válidas todas las respuestas.	
Rol del docente	Rol del estudiante
<p>El docente involucra al alumno en la capacidad humana de la diversidad, le invita a ir más allá de lo desconocido.</p> <p>Explica a los alumnos la producción divergente y la idea de buscar y producir alternativas.</p> <p>Presenta un problema a los alumnos.</p> <p>Espera y observa el desarrollo del proceso desplazándose de un alumno a otro para examinar las soluciones producidas y comienza a ofrecer feedback.</p> <p>Es lo suficientemente seguro como para aceptar soluciones distintas a las suyas.</p>	<p>Ejecutar o en descubrir el objetivo.</p> <p>El alumno toma las decisiones acerca de las tareas a realizar.</p> <p>Diseñar y a analizar soluciones al problema, el tiempo asignado proporciona a cada alumno la oportunidad de indagar, explorar, diseñar, desplazarse y valorar las alternativas que ha producido.</p> <p>Sus ideas y soluciones a los problemas serán aceptadas dentro de los parámetros de la situación.</p> <p>Son capaces de producir nuevas ideas y de aceptar las respuestas divergentes de los demás.</p>
Evaluación: El docente atiende a las diferentes respuestas posibles ya que el canal a desarrollar es cognitivo, se evalúa la creación de soluciones ya que siempre hay otra forma, el alumno mantiene despierto el proceso cognitivo y lleva a la indagación, que a su vez conduce al descubrimiento.	

7.9 MANERA DE EVALUAR LA PROPUESTA.

Para determinar los resultados obtenidos, al finalizar la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica, se aplicaran los mismos tests utilizados al comienzo, para realizar el diagnóstico inicial (test de la familia y el test de Machover).

Con estos test se pueden llegar a las conclusiones de este ejercicio investigativo, y así poder determinar si los juegos de representación lograron alguna disminución en la muestra escogida.

8. RESULTADOS FINALES OBTENIDOS

A continuación se anexara los resultados finales del test Machover aplicados a la muestra seleccionada:

8.1.1 Diagnóstico Test Machover sujeto 1: Se observa en los dos dibujos que las figuras están ubicadas en la parte de abajo del papel y en el centro de la hoja indicando con ello inseguridad, inadecuación, con algo de depresión, es concreta, realista, consciente de sus cosas, actitud de derrota, necesidad de una base firme o conveniente.

Las líneas gruesas con las cuales son representados los dibujos proporcionan una barrera física hacia el ambiente que la rodea. Los trazos fuertes y repetidos muestran asertividad, dominio, lucha por el poder y el control de impulsos hostiles, auto seguridad, puede indicar ansiedad y tensión.

La cabeza en los dos dibujos aparece grande mostrando que tiene una lucha por lo intelectual en compensación a los resultados negativos que obtiene a nivel académico. La cara y su representación muestran preocupación por las relaciones sociales y en su apariencia externa en compensación a su inseguridad.

La boca en las dos figuras es representada con forma cóncava mostrando dependencia oral y demanda de atención y aprobación. Los ojos expectantes y escrutadores están en estado de sobresalto. Las orejas omitidas significan rechazo por la opinión de los demás. El pelo es representado de forma ordenada y sin sombrear mostrando que experimenta cierto nivel de depresión.

La nariz en ambas figuras en forma de gancho como una señal de agresión primitiva como señal de control excesivo del enojo. El cuello es delgado señalando con ello una falta de control sobre los impulsos básicos con controles inadecuados. Los brazos aparecen como alas mostrando un contacto débil con el medio.

Las manos son grandes significando una lucha por el poder en compensación a su debilidad. Los dedos tienen forma de pétalo mostrando una falta de habilidad manual. Las piernas son largas mostrando una lucha por la independencia pero siendo ambivalente de si logra su autonomía o no. El tronco es pequeño significando con ello una negación de los deseos corporales o una sensación de inferioridad.



Dibujo del niño

ella es ~~niña~~ valer le gusta
montar bicicleta saltar
cantar y es muy inteligente



Dibujo de la niña

8.1.2 Diagnóstico Test de Machover sujeto 2: Las dos figuras son representadas con cabeza grande indicando agresividad, narcisismo, vanidad, pedantería, introversión, fantasía como defensa. La cara de las dos figuras es representada con énfasis y es la mejor parte del dibujo representando un intento de comunicación social y por la apariencia externa.

La boca es representada también con énfasis mostrando preocupación por las relaciones sociales y cierta dependencia de tipo oral. Los ojos son pequeños manifestando un deseo de cerrarse al mundo como un tipo de auto absorción. Las cejas son delineadas significando glamour, una cierta preferencia por estereotipos sociales.

Las orejas son omitidas en ambos dibujos mostrando rechazo por la opinión que tiene los demás de ella. La nariz es representada en forma de gancho como señal de agresión primitiva con control excesivo de enojo y hostilidad. Los brazos son cortos señalando sensación de debilidad, sensación de falta de capacidad para enfrentar situaciones, lo que podríamos llamar inseguridad.

Los dedos tienen forma de pétalo indicando mala habilidad manual, y cierta emotividad infantil. Piernas cortas muestran sensación de inmovilidad. Los pies grandes representados en las dos figuras están mostrando por otra parte una necesidad excesiva de seguridad y apoyo fuerte por parte de los adultos o personas alrededor de ella.

Las figuras fueron colocadas debajo de la hoja y hacia el centro, mostrando inseguridad, inadecuación con respecto a los demás y algo de depresión. Las dos figuras son representadas con poca ropa indicando narcisismo corporal, prefiere la fantasía a la sociabilidad.



Dibujo del niño



Dibujo de la niña

8.1.3 Diagnóstico Test de Machover sujeto 3: La niña representa las dos figuras con cabeza grande, indicando con ello una lucha por sobresalir intelectualmente en compensación por los problemas académicos que puede tener en el colegio. La cara es representada con énfasis significando ello evasión de los conflictos interpersonales, retraimiento de las relaciones sociales, timidez.

La boca en ambas figuras es un rayón mostrando con ello hostilidad, enojo, agresividad. Los ojos grandes indican curiosidad intelectual. Las orejas están omitidas en ambas figuras mostrando que rechaza la opinión que los demás tienen de ella. El pelo en los dibujos se representa como ordenado mostrando que la niña posee fuertes barreras a nivel sexual, indicando que puede recibir una educación estricta de parte de sus padres al respecto de su educación sexual.

Los brazos son cortos mostrando falta de ambición, sensación de debilidad, además son delgados lo cual afianza el anterior criterio de interpretación. Son representados como alas significando un contacto escaso con los demás. Están extendidos mostrando necesidad de apoyo emocional en situaciones que implican tensión emocional.

Las piernas abiertas significan un reto a la autoridad o una negación de la misma, además de una sensación de que requiere estabilidad o seguridad. El tronco en los dos dibujos se muestra largo expresando la necesidad de luchar por el dominio físico con las figuras de sexo contrario a su alrededor.



Dibujo del niño



Dibujo de la niña

8.1.4 Diagnóstico Test Machover sujeto 4: Las figuras fueron ubicadas en la parte de abajo en la mitad de la hoja, mostrando con ello inseguridad, inadecuación con algo de depresión. Es una persona concreta, realista, consciente de sus cosas, presenta una cierta actitud de derrota, depresión, la necesidad de una base firme.

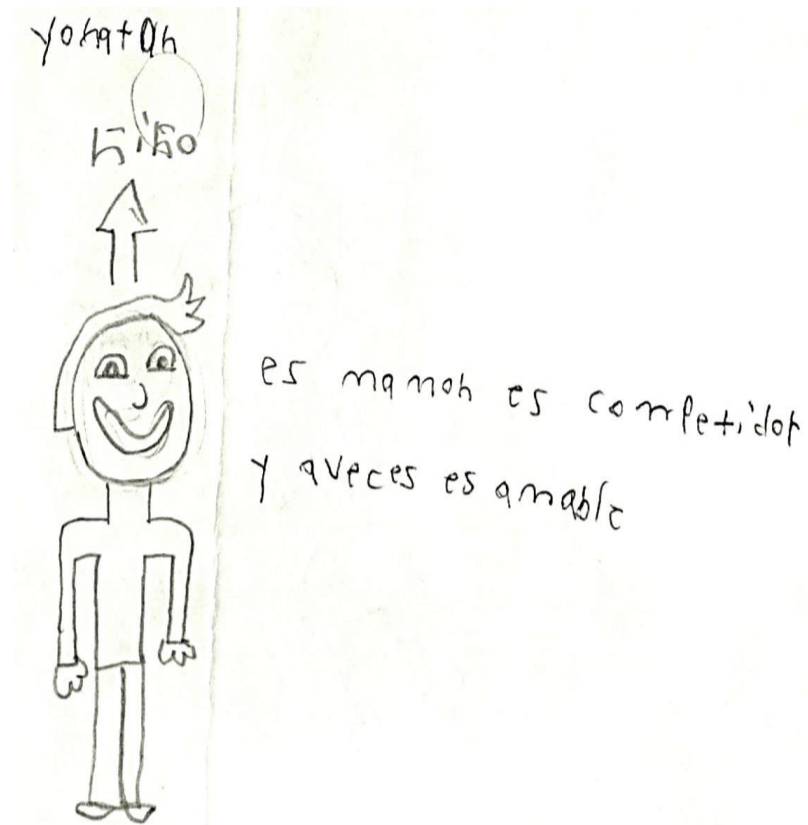
Las líneas gruesas proveen una barrera física hacia el ambiente, se observa que hay una presión variable en los trazos, que muestra que la niña tiene estados de ánimo cambiantes e impulsividad frente a frustraciones que se presenten en su medio ambiente. La cabeza grande en la representación de las dos figuras muestra que hay una lucha por ser intelectual frente a los posibles resultados negativos que presenta a nivel académico.

Las caras son representadas con énfasis mostrando preocupación por las relaciones sociales a su alrededor y por su apariencia externa, significando inseguridad y falta de asertividad en algunas situaciones. La boca se enfatiza en las dos figuras mostrando preocupación por la apariencia externa, además es ancha, mostrando una tendencia a presentar una fachada aceptable para ocultar sentimientos menos aceptables. Los ojos siempre son representados como grandes mostrando una tendencia a la curiosidad intelectual.

El pelo es ordenado en ambos dibujos señalando que posee un control estricto de su sexualidad como producto de la educación que recibe. La nariz aguileña o de gancho es una señal de agresividad primitiva. El cuello en los dibujos es ancho y largo mostrando terquedad, rigidez, y una buena asimilación de sus impulsos. Los brazos son largos mostrando ambición, lucha por el triunfo, demanda de amor y atención. Los dedos de las manos son representados en forma de pétalo señalando ello que posee una mala habilidad manual.

Las piernas en ambas figuras son largas, existiendo una lucha por ser independiente pero con sentimientos de ambivalencia por depender o no de las personas a su alrededor.

Los pies se representan en direcciones opuestas significando lo mismo que se dijo en el caso de las piernas, ambivalencia entre depender o no depender.



Dibujo del niño



Dibujo de la niña

9. REFLEXIÓN PEDAGÓGICA

Con este proyecto se puede estimar la labor tan grande que emerge un docente, al haber desempeñado un proceso investigativo y práctica docente, no solo por la enseñanza que se ejerce si no por el papel de guía que se brinda a cada individuo.

La intervención que se tuvo con los estudiantes para la elaboración de la propuesta pedagógica, nos permitió conocer más a fondo las necesidades que tiene todo niño en la escuela, sus emociones, su desarrollo motriz, en las clases de educación física, pero lo más importante es su comportamiento con su entorno.

Al haber vivenciado estos aspectos se puede apreciar el arduo trabajo que desempeña un docente, la tarea de ser pedagogo y de estar constantemente en el continuo cambio, la aplicación de estrategias didácticas para un aprendizaje fácil de los niños, pero lo más importante es ser un mediador para los procesos cognitivos, más que eso un guía formador que le permita solucionar cualquier tipo de problemática en la vida.

Cada ser humano tiene desarrollado inteligencias diferentes y la personalidad y actitudes también, es por ello que no se debe comparar ningún estudiante. El reflejo de su personalidad está encaminado de su educación familiar, pero allí es donde entra apropiar la educación en la escuela, esta formación que permite a cada estudiante desempeñarse en su entorno social.

10. CONCLUSIONES

Acorde al seguimiento inicial y final del proyecto investigativa, se anexara las conclusiones que se arrojaron mediante dicho proceso:

- Los juegos de representación si son válidos para disminuir una problemática a nivel emocional en los niños ya sea de la muestra seleccionada o de otro grupo instituciones, pero para lograr disminuir problemas emocionales como en este caso la inhibición, es necesario ejecutar los juegos a largo plazo, ya que si el niño tiene una inhibición superior de b2 a b3 con una mínima secciones en este caso 16 no podrá disminuir le problemática a tratar. Se recomienda hacer secciones de 5 días a la semana y posterior a ello 5 años para disminuir dicha problemática.
- Se observó que cada actividad realizada a la muestra motivó asertivamente al niño a expresarse y participar activamente con sus demás compañeros de su misma problemática como del curso, en donde se observó una disminución leve del miedo, y del egocentrismo de ellos frente a las demás personas, pero posterior a ellos los demás caracteres inhibitorios no mostraron la misma mejoría a la muestra.
- Los juegos de representación son uno de los principales elementos que buscan como objetivo generar un cambio positivo en la parte emocional del niño, ejecutado en los diferentes mecanismos previos, como imaginación, creación de mundos imaginarios como reales, donde el niño pueda enfrentar dicha situación y buscar una solución óptima y agradable en la actividad.
- La inhibición es procedente de los problemas familiares, ya que en este caso los niños del colegio donde se realizaron las practicas suelen ser de bajos recursos, e inclusive algunos de ellos no tiene padres y viven con tíos o sobrinos los cuales los maltratan tanto físicamente como psicológicamente. Para ello es necesario que el colegio cuente con ayuda de especialistas en el área de psicología, para así ayudar al estudiante a mejorar sus problemas emocionales.

- Los problemas emocionales se alteran a medida de las represiones de los docentes en las instituciones, donde la mayoría de ellos suelen ejecutar continuos perjuicios psicológicos, como verbales e incluso físicos, haciendo que el niño se altere, tenga temor de la escuela como del docente, e incluso la deserción de ella.
- Se recomienda crear innovación pedagógica en las diferentes asignaturas del docente al alumno donde involucre mas dinamismo frente a la parte lúdica, recreativa como práctica, especialmente en la clase de educación física, donde los docentes de la institución ejecutan la asignatura más de forma teórica y menos práctica, generando en los niños una descompensación tanto física, como emocional.
- Se recomendaría hacer ejercicios de juegos grupales como de roles a nivel familiar, donde el padre y el niño interactúen en el juego asimilando los roles, emociones y placer como familia, haciendo que los problemas intrafamiliares como sociales se reduzcan con mayor facilidad.

11.BIBLIOGRAFÍA

- FELDMAN, S, Richard, *Psicología*, Editorial McHraw Hill, 2006,
- NAVARRO, Roberto Arias, *Las emociones en el cuerpo*, Editorial Pax México, 1999.
- LÓPEZ, C, Carlos, *Análisis y Característica del dibujo infantil*, Editorial Ittakus, 2007
- FERRERES, Ortin Joan, *La Animación Deportiva, El Juego y Los Deportes Alternativos*, Editorial INDE publicaciones. 2005
- ADRIANA, S, Samuello, *Grafoanalizado*, Editorial Phoenix. 1988.
- MILAGROS Ortega Checa, GAROFANO Virginia Viviana, Julio Conde Coveda, *Desarrollo de la expresividad corporal tratamiento globalizador de los contenidos de representación*, Editorial Inde.1999.
- ZWIREN,D, Linda, Durstine,Larry, J, King, C, AbbyManual de Consulta para el control y la prescripción del ejercicio, Editorial Paidotribo, 2000.
- CRESWELL, J. W., & Plano-Clark, V. L. Designing and conducting mixed methods Research. ThousandOaks, CA: Editorial SagePublications. 2007
- BOIX,Tomas,Roser,*Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural*, Editorial GRAO. 1995
- CARRASCOBernardoJosé, *Una didáctica para hoy: cómo enseñar mejor*, Editorial RIALP S.A, 2004.
- MONTAÑÉS Chóliz, Mariano. *Psicología De La Emoción: El Proceso Emocional*, Editorial Rialp. 2005,
- MACHOVER Karen, *La Figura Humana Test Proyectivo De Karen Machover*. Editorial Paido. 2012

12. WEBGRAFIA

- Perez Alonso-Geta, Petra. El juego en la educación social y emocional. Universidad de Valencia. Disponible en:
http://www.observatoriodeljuego.es/db_archivos/14_2.pdf
- Bravo reyes, j, Dinorah. La esfera emocional y su relación proceso aprendizaje. Universidad de Valencia. Disponible en:
<http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/esfera-emocional-y-su-relacion-proceso-aprendizaje/esfera-emocional-y-su-relacion-proceso-aprendizaje.pdf>
- Como identificar el trastorno reactivo de la vinculación de la infancia, disponible:
<http://salud.uncomo.com/articulo/como-identificar-el-trastorno-reactivo-de-la-vinculacion-de-la-infancia-4065.html>
- Rivero Arnaldo, Causa de timidez en la infancia, disponible en:
<http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-causas-de-timidez.html>
- Palacio Martin Eugenia María, u otros, la inhibición conductual, el estado de la investigación disponible en:
<http://sitios.uvm.cl/revistapsicologia/revista-detalle.php/1/6/contenido/la-inhibicion-conductual-el-estado-de-la-investigación>

13. ANEXOS

I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO CUARTO DE PRIMARIA			
Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición SESIÓN # 2			
Materiales: _____		Fecha: _____	
FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Activación	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran las cogidas.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: caminar y correr	10 min	Cada sujeto se ubicara en le línea de la cancha, y caminara muy suave hasta el otro lado de la cancha, luego ir más rápido, hasta que se encuentre corriendo
APLICACIÓN	Juego N° 2	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	La supervivencia: En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad. La actividad consiste en que hay una inundación, donde se encuentra un afectado, la misión es rescatar al afectado, para ello cada integrante desempeñara la función como el rescatista el guía etc..
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior
OBSERVACIONES: 3 sujetos están motivados en la clase y participan activamente en ella, pero una niña de la muestra en ocasiones se ve distraída, seria, callada y al hacer las actividades se demoran y nos las termina.			

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 3**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran balón mano.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: gatear y marchar	10 min	Cada sujeto realizara una marcha básica y se desplazara por donde quiera dentro de la cancha, y al escuchar el pito comenzaran a gatear.
APLICACIÓN	Juego N° 3	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	El restaurante: En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad. La situación consiste en que hay un restaurante, donde llega una familia a pedir una almuerzo, para ello solo hay un mesero y un cocinero. Entre más tiempo se demore el domicilio llega más personas al lugar.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: 2 niñas llegan tarde a la actividad, los otros dos sujetos interactúan positivamente en la clase, pero antes de finalizar una de ellas comienza a expresarse de forma agresiva con las otras compañeras porque ellas no cumplieron con una regla del juego.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 4**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: saltar y girar	10 min	Cada sujeto comenzara a saltar en un pie, luego en los dos, alternadamente cada pie y a la vez implementar giros por derecha y por izquierda.
APLICACIÓN	Juego N° 4	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	Los bomberos: En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, esta actividad es la similar que el juego número 2
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior
OBSERVACIONES: Las 4 sujetos de la muestra trabajaron normal, donde realizaron las actividades de forma clara, périca y sin errores			

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: : Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 5**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades genéricas: atrapar.	10 min	Cada sujeto atrapara la pelota que le será lanzada por el docente. Este debe estar muy atento a donde debe atrapar la pelota.
APLICACIÓN	Juego N° 5	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	La plaza de mercado: En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, en esta actividad se va a recrear en una simulación real, donde cada persona va a ir a la plaza y van a comprar diferentes alimentos para llevar a la casa.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: uno de los sujetos, desde la fase de principal comienza a molestar a sus compañeros, provocando que ellos no hagan las actividades previstas del día, ejecutando así un cambio de actividades.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 6**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades genéricas: lanzar	10 min	Cada sujeto descubrirá diferentes maneras de lanzar la pelota.
APLICACIÓN	Juego N° 6	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	La estación de buses: En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, en esta situación en un bus, un pasajero va a su destino, en un momento determinado un ladrón se sube e intenta robar a los pasajeros. Un vendedor se da cuenta de la situación y decide llamar a la policía.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: Los sujetos realizan la actividad con normalidad, en ocasiones uno de ellos levanta la voz y comienza a molestar a los otros compañeros.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 7**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: correr y saltar	10 min	Realizar una pequeña carrera hasta los conos, donde se encuentran los lazos y allí saltar (manera libre) 5 veces.
APLICACIÓN	Juego N° 7	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	.El odontólogo: En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, llega una paciente a la odontología por un dolor de muela. La situación se ejecuta cuando el individuo se acuesta en la cama y los demás integrantes actuaran según el rol que tengan.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: Uno de los sujetos de la muestra presenta cambios de temperamento, demuestra tener egocentrismo, lo cual maneja y manipula fuertemente a sus demás compañeras.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 8**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: correr	10 min	Se realizara competencias de velocidad, con ciertas variantes, y así trabajar en grupo
APLICACIÓN	Juego N° 8	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	El banco: En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, esta situación es igual a la actividad número 6.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: El mismo sujeto de la observación 7 interactúa mal con sus compañeros, tanto de forma verbal como física, no cumple con las reglas del juego y posterior a ellos a la hora de hacer las actividades, ella solo camina, es callada y habla mal de las demás compañeros, e incluso del juego.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 9**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: girar y saltar	10 min	Cada sujeto comenzara a saltar en un pie, luego en los dos, alternadamente cada pie y a la vez implementar giros por derecha y por izquierda.
APLICACIÓN	Juego N° 9	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	Partido de futbol: En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, la situación se ejecuta en un estadio de futbol, donde cada integrante deberá tener un rol específico y simular las condiciones que se ven en el estadio.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: La actividad prevista no se pudo realizar ya que en el colegio había votación de representantes.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 10**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: reptar y saltar	10 min	Cada sujeto de manera libre comenzara a desplazarse por el piso sin dejarse coger de los demás, a la señal se levantara y comenzara a saltar.
APLICACIÓN	Juego N° 10	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	Supermercado: En grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad, esta simulación se recrea como los juegos 6 y 8.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: Dos de los sujetos, se sienten cansadas de hacer las actividades, puesto que uno de ellos de las sesiones 7 y 8 les molesta constantemente en la clase como fuera de ella, provocando un enojo y fuertes discusiones dentro de la clase como en los juegos, se recomendó entrar de forma pacífica para controlar la situación.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 11**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades genéricas: lanzar y atrapar	10 min	Cada sujeto lanzara la pelota y la deberá atrapar. Luego en parejas, lanzar la pelota por debajo de la pierna derecha y el compañero la atrapara.
APLICACIÓN	Juego N° 11	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	Descubrimiento de América: A través del juego se trata de recrear el descubrimiento de América por parte de Cristóbal Colón
FINAL	Retroalimentación Vuelta a la calma	5 min 5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación. Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior
OBSERVACIONES: La actividad prevista no se pudo realizar ya que en el colegio había un festival de danzas			

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 12**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: correr y girar	10 min	Se realizara competencias de velocidad, con ciertas variantes, y así trabajar en grupo.
APLICACIÓN	Juego N° 12	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	El presidente de la Republica: El juego que permite recrear como un líder se dirige a sus ciudadanos y cómo estos siguen el discurso dando vivas a su Líder. Recrea además como se da la seguridad del Presidente
FINAL	Retroalimentación Vuelta a la calma	5 min 5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación. Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: Tres de los sujetos participan activamente, donde una de ellas se pone como líder en la actividad, pero otra solo se sienta, y en ocasiones participa en las actividades de la clase, solo cuando el docente o las compañeras le piden el favor.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 13**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: gatear y marchar	10 min	Cada sujeto realizara una marcha básica y se desplazara por donde quiera dentro de la cancha, y al escuchar el pito comenzaran a gatear.
APLICACIÓN	Juego N° 13	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	Carrera de autos: Permite imitar una competencia de autos y como se premia al ganador
FINAL	Retroalimentación Vuelta a la calma	5 min 5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación. Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: Por razones desconocidas los sujetos llega a clase, serios, furiosos y no quiere hacer las actividades a realizar, donde desde la activación hasta la relajación ellas se comportan a la defensiva, y en ocasiones solo se ríen y solamente se expresan de forma física, con movimientos, patadas, saltos, murmulos, y en la parte del juego de representación de forma muda y sencilla.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 14**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades genéricas: lanzar y atrapar	10 min	Cada sujeto lanzara la pelota y la deberá atrapar. Luego en parejas, lanzar la pelota por debajo de la pierna derecha y el compañero la atrapara.
APLICACIÓN	Juego N° 14	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	El noticiero: Permite desarrollar la habilidad para contar un hecho, perder el miedo a hablar en público. La situación consiste en que mostraran la noticia de un famoso.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: Dos de los sujetos están alegres y no se nota ninguna variante negativa en ellos, pero dos niñas presentan indicio de agresividad, y en la parte de la clase hacen las cosas por obligación e irrespetando a la líder del grupo.

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 15**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades básicas: correr y saltar	10 min	Realizar una pequeña carrera hasta los conos, donde se encuentran los lazos y allí saltar (manera libre) 5 veces.
APLICACIÓN	Juego N° 15	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	El pastelero: en grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad. La situación a representar es que llega una persona que necesita urgentemente un pastel.
FINAL	Retroalimentación	5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación.
	Vuelta a la calma	5 min	Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: La actividad prevista no se pudo realizar ya que en el colegio había reunión de padres

**I.E.D MARCO TULIO FERNANDEZ, SEDE D, JORNADA MAÑANA. GRADO
CUARTO DE PRIMARIA**

Objetivo: Identificar si se logra una disminución de la inhibición **SESIÓN # 16**

Materiales: _____

Fecha: _____

FASE	CONTENIDO	TIEMPO	CARACTERISTICAS
INICIAL	Calentamiento	15 min	Se realizara movimiento articular de tren inferior a tren superior, luego jugaran la lleva.
PRINCIPAL	Habilidades genéricas: fintas	10 min	Cada sujeto realizar cinco fintas con una pelota pequeña y luego correrá hasta la línea final.
APLICACIÓN	Juego N° 16	El tiempo lo determinan los sujetos de estudio	La huerta: en grupo de 4 personas se le dice a cada integrante que función debe desempeñar para la actividad. La situación a representar es, que en la huerta se están marchitando las plantas, las cuales se deben recuperar, porque al siguiente debe salir a la venta.
FINAL	Retroalimentación Vuelta a la calma	5 min 5 min	Se realizara una retroalimentación en base al juego que ellos desarrollaron y agradecerles por su participación. Un pequeño estiramiento de tren superior a tren inferior

OBSERVACIONES: Se realizó los postes previstos desde el inicio de estructuración de los instrumentos, en la clase donde los sujetos estaban muy alegres, no se sabe si era por la finalización de las actividades, o por la reunión de padres, la niña de la sesión 7 y 8 solamente se centró en las actividades como líder exponiendo así su egocentrismo hacia sus demás compañeros y hacia los docentes de práctica,